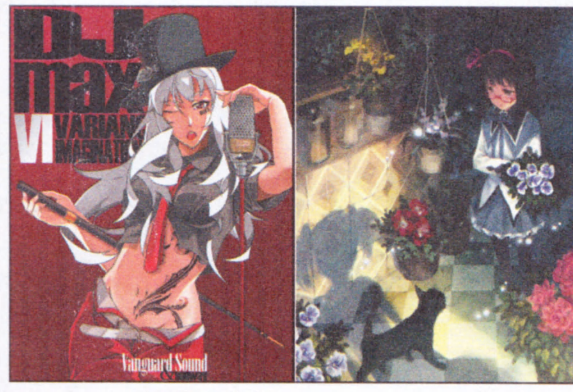


动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志!
2011
07
July.
月号
总第三十三期
零售价25
推广价20元
TWO DIMEN
MGNIG
二次
热
4GB DVD光盘
日本同人游戏精选
国内同人雾之本境试玩版
Angel Beats DramaCD
鬼哭街新版CG
萌属性之双子专题
Steins；Gate中文影像版
封面故事
VI - VARIANCE IMAGINATION -
DJmax
东方专区新连载开始!
普通而又不普通的魔法使
雾雨魔理沙的隐藏设定考
天朝绘师栏目重开
新晋少女绘师阿芸
你所不知道的另一个可能
擦肩而过的完美
从广播剧结局再议
Angel Beats!
名作与分类专题
『L@ve Once』与GALGAME的双子题材解析
4/1000的奇迹
与仅有一次的恋情
游戏研究
Alicesoft新作『大帝国』河蟹版上手指南与批评
简单易懂的宇宙征服指南
《二次元画刊》联动企划
披着治愈系外衣的萝莉控和嘘嘘魔人——☆画野朗和他愉快的伙伴们（伪）
『魔法少女小圆』爱的战士名作解析
魂转梦归 剑鬼再临
——再谈『鬼哭街』的魂之武道与幻之江湖
迎接『全金属狂潮Another』，全系列超豪华最强全面回顾!
全金属狂潮完梦纪念
精美中国原创同人海报
藤原妹红全身纸模


新房默示錄
Shinbou Apocalypse
二次元狂熱出品
定价：39.8元
2011年7月底上市
圆神降临
他是《魔法少女小圆》的“幕后黑手”
他是“爱的战士”虚渊玄的同党
他又叫南泽十八（清纯看护学院、旅馆白鹭、诱惑、Unbalance、Blood Royal）
但大家显然对新房昭之这个名字更有兴趣
解析新房带领下SHAFT独特的演出艺术与镜头语言
探讨OP、ED的独特意义
特邀封面社团合作：萌少女领域
作者：走失人形 出自：『Witch/staynight』

二次元狂热

2011 年 7 月号 / 总第 33 期



本期封面作者：sunway
本期封底作者：HJL

监制：JEDI
(http://t.qq.com/jediliao)
执行主编：秋叶
(http://t.qq.com/akiha_nanaya)
编辑：如月千华
(http://t.qq.com/kidhisame)
美术总监：晗酱
(http://t.qq.com/lh0111)
美术编辑：小野喵子
(http://t.qq.com/yaoshuo008)
特约校对：CLaz、梦想天生

广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
淘宝地址：http://amysd.taobao.com
通讯地址：北京市海淀区知春路 113 号
银网中心 A 座 1202 室《二次元狂热》编辑部收
出版日期：每月 5 日
创刊日期：2008 年 9 月
零售价 :20 元

征集同人社团宣传合作

《二次元狂热》长期招募有爱的优秀同人社团进行宣传和各种资源交换的合作，包括插图、封面封底、海报以及 Demo 光盘收录等，有兴趣宣传自己作品的主催或者作者请与我们联系！

二次元狂热 版权相关声明

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～



光盘目录

Contents

2011.07

河蟹子の相谈室

图：萌焰

●旅行啦！总算有BOSS开恩，6月《二次元狂热》编辑部与同公司其他媒体的同事一起到京郊玩了一天，当然也留下了一些有趣的照片记录。经常看到有读者来信要求看编辑部八卦，其实我们的编辑部一直都比较低调，编辑们也都不认为自己是什么名人，有些鸡毛蒜皮的小事不好意思往杂志上发占地方。对于编辑部八卦有否必要每期都刊出，也希望大家能通过本期的回函或者电子邮件给我们一些建议（捂脸）。

●另外随着我们淘宝网店的改版，暑期开始将会推出一些优惠的订书策略，欢迎大家来购买，一些小地方不太好买到我们书的读者，也可以用团购的方式发展基友们哟！

（From 河蟹子）



第34期封面：谜肘，出自『坛娘计划Z』（机动战士联盟出品）
第34期封底:SOLA，出自『某科学的超忐忑少女』（绘图9课出品）



▲编辑部对『如龙OTE』夜店娘立石都美的意见，二次元太可怕了，还是回三次元吧。

ID：二粒蛋 男 21岁
QQ：732621613

听高考的说，广东高考作文题目是"回到原点"，马萨卡？"马猴烧酒"的逆袭？

：爱的战士因为涉嫌漏题已经被抓去调查了==（大雾）

ID：周加威 男 18岁
From：湘潭市
QQ：278958021

为什么圣战增刊上的"工口元出品"会被打上码啊！而且那微妙的码是怎么回事？

：被发现了……你该庆幸码不是打在画刊里面的图上的。

ID：Desire橘 女 16岁
From：福建省漳州市
QQ：594889175

最后悔的就是被同桌知道自己迷BL！现在总觉得自己的小秘密被发现了……呜，谁来让他的记忆消失！

：你也可以不小心发现他喜欢百合啥的……

ID：罗艺鑫 男 15岁
From：四川省眉山市
QQ：854904481

不是说信河蟹子，心愿达成的么？我心中满怀河蟹子去到被我喜欢了七年的女孩子的学校参加考试，结果以一分之差未被录取……这个暑假怎么过啊？河蟹子你赔我啊！

：这是因为你还不够虔诚=w=好吧，不是还有我和回函娘姐姐一起陪你度过寂寞的暑假么？

ID：竹下文子 女
From: 武汉市
QQ：375918693

2DM的工口内容能不能隐蔽一点？害得我都成了班上出名的色女了。现在班上的同学都叫我淡定姐，我非常喜欢这个名字。因为这个名字显得很文静，很适合我。

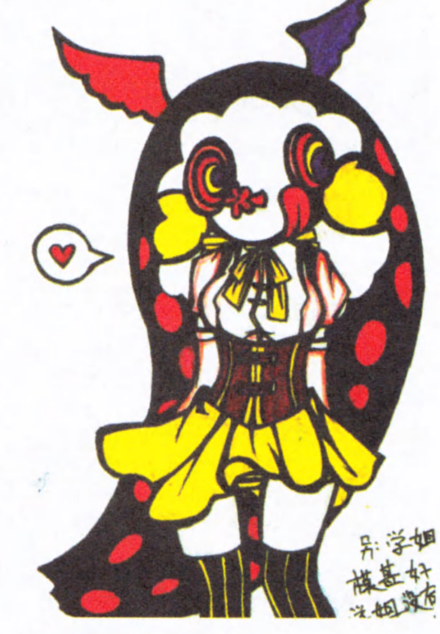

▲ 32 期头部可拆卸的学姐纸膜引起了很多读者的善意关怀，yakako 发来了这张有点对不起学姐的完成图……



▲属性不明的黑长直
作者：王哲坤



▲主催少女你感觉如何了？
作者：我才不是受


▲无头学姐
作者：李商笑萱


▲“活该一辈子撸管”编辑部版。左起：实习美编 cc，jedi，小黑，新人白石，如月千华，秋叶

：我们的 2DM 明明一点都不工口的。还有色女什么的，你这分明是口嫌体素直啊！

ID：贝尔蒙特
From：上海市

河蟹子你说欲望都是浮云，我不同意你的观点，河蟹子难道不想有人对你产生保护和怜爱的欲望？？我不是会对你有什么欲望的，因为你是萝莉。

：河蟹子是不需要被人保护的，因为河蟹子是战斗力 3000 万的萝莉。

ID：徐普润 男 17 岁
From：河北省廊坊
QQ：1123947328

话说从前去同人展的时候看到一个十分可爱的女孩，我一哥们就前去搭讪，之后一脸不顺的回来跟我说：“她有男朋友了……”我说你怎么知道，他说：“你看她身边那女的……”我去，那是个男的……

：看来男生们如果觉得自己不够有型，想钓妹纸就换一个方向吧 = =

ID：李商笑萱 17 岁
From：湖北省十堰

上星期和妹妹大人玩滚床单（大雾）游戏时，嘲笑她贫乳……妹妹不服气果断脱下外衣，然后抓起我的手放在胸上，“你摸一下……”，所以说妹控是隐性的呢……

：谁来把这个扔闪光弹的混蛋拖出去埋了……

ID: 我才不是受橙 女 17 岁
From：广西容县
QQ：351941707

这一期的东方本广告好多空白，是留给我画画的对不对。P105 的画师对不起，老虚专题对不起，撕下来我也很痛苦的说。

：这位童鞋补全了广告的图撕下那一页寄了过来，灵梦本的主催八云一定很伤心……

ID：黄超 男 19 岁
From：南通市

我很讨厌俺妹的，俺妹是我看过无聊作品中数一数二的了。俺妹真是恶心死了，真没有一点不恶心的。

：=_,= 爱之深，恨之切，我懂的……

ID: 泡在妹子里 di 董 15 女
From：工口老爷爷之家
QQ：1206421454

学习日益紧张，二次元成了我最后的动力源。看到那么多美好的二次元萌物在向我挥手，不禁如同桂木桂马一般沉浸在了幻想的工口世界中…（醒醒吧喂！

：卡密 sama 除了能轻而易举地攻陷二次元中的目标，可是还能搞定三次元的妹子的哦 >_< 做好觉悟吧少女！

ID: 最口工 男 18 岁
From：四川攀枝花
QQ：360965419

我们这地方，几百年才到一次书，回函再寄过去，不知道都过了多久了！我四、五月的书是一起买的呀！

：现在杂志可以在我们的官方网店购买哦 ~ 地址是 http://amysd.taobao.com

ID: 邵芷彬 女 18 岁
From：江苏省

小圆的那本同人志有点想入手，开本真的是“对开”么，这太惊人了！我连海报都没收到过几张对开的，对开的同人志太难以想象了！

：这位童鞋似乎误会了什么……那本同人志的外壳的确是从中间向两侧打开的“对开”方式没错……

ID：李晓伟 男 18 岁
From：河北省沧州市
QQ：597123798

好吧，我只是想吐槽作为一本高端杂志，赠品能不能换些样式。我承认现在的赠品很不错，但是要照顾下猥琐怪蜀黍的心情啊！比如说……呃……（以下自动屏蔽）

：其实现在我们的纸膜越来越大了哟，很实用的……你懂的。

ID：黄河
From：福建省泉州市
QQ：443442398

似乎每一期的回函都有微妙的差别？不是我的错觉吧

：不仅仅是微妙的差别啊，你看，上一期是“二次元狂热 6 月号回函”，这一期是“二次元狂热 7 月号回函”……

ID: 某 N+ 控

我希望住在郁纪家，最好还有只沙耶煮着饭等我，复仇的毒药污染了我，憎恨的血液在我身体里流动，痛苦的火焰驱动着我继续前进。现在，一切起始就在我的前方，那也将成为一切的终结。……

：虽然不太明白但是好厉害啊 >_<……话说你不担心自己变成被煮的么？

Real Onion News in 3D World



蛋疼囧新闻

文 / 秋叶 责编 /JEDI

攻受转换，アオシマ社发布索尼子“被抱枕”







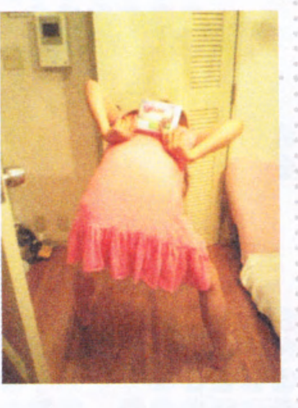
相信抱枕这种很有情趣的东西广大读者一定不会觉得陌生，对于寂寞的阿宅来说，抱枕是和XX杯一样能够缓解寂寞难耐的夜晚的焦虑情绪的神器。不过普通的抱枕通常是人们主动抱着睡的，因此会给人留下一种使用抱枕的人是强势的攻方的感觉。アオシマ社（青岛文化教材社）发布的这款“抱かれ枕”（姑且翻译成被抱枕吧）就彻底颠覆了上述的观念，他们给普通的抱枕增加了手臂部分，因此这款商品和普通的抱枕相比就有了更多的用途，比如枕在胳膊上或者模拟出被抱着的感觉，总之是一种隐藏了“受”这种概念的产品。这款“被抱枕”的本体采用的是市面上常见的 160*50cm 的普通型号抱枕，另外还附送专用腕枕两只，价格和普通抱枕一致。该系列产品的第一弹选用的插图人物是 N+ 社的看板娘索尼子，大概也是因为 N+ 快要推出索尼子的游戏了吧。不过，抱枕神马的虽好，终究是二次元的产物啊！

3DS 版塞尔达传说引爆 G 点，翔子姐姐手足乱舞

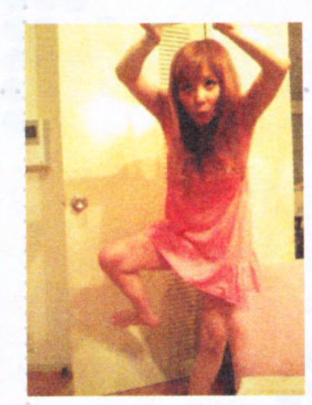












虽然说任天堂这坑爹公司新发布的主机让人倍感坑爹，但是依然有无数沉迷其中的任青誓死捍卫着老任的尊严。经常以一些出格的举动来博取群众眼球的宅女神中川翔子就是一名合格的任青，3DS 那些悲剧的功能完全阻止不了她对塞尔达传说这款游戏的爱。『塞尔达传说 時のオカリナ 3D』发售的当日，翔子姐姐就入手了游戏，并且兴奋地在自己的博客上更新了多篇日志。其中的一篇博客中上传了她拿到游戏之后手舞足蹈的一组照片，文字部分也是难掩兴奋之情，连续的“きたきたきたきたキターーー（゜∀゜）”展现了她身上浓烈的御宅族气息，这篇日志仿佛就是俺妹这部动画中桐乃拿到新游戏时的兴奋劲头的现实版，果然对于阿宅来说，在自身欲望得到满足的那一瞬间身边就会产生名为御宅族的固有结界呢……

惊愕首周狂销 34 万部，刷新文库部门周销量记录

让无数 FANS 们苦等了四年之久的凉宫春日系列最新刊『凉宫春日的惊愕』经过几次波折之后终于在 5 月 25 日全球同步发售了，此前坊间传闻这套新刊的初版印数部数达到了惊人的 51.3 万部，创造了轻小说史上最高的首印数。理所当然的，大家也就对惊愕的实际销量产生了极大的兴趣，想要知道它究竟能像预期的一样收获全胜还是在被媒体们捧上天之后摔个半死不活……不过事实证明，该系列的读者群体还是非常庞大的，并且都有着坚定不移不看到结局绝不罢休的小强精神，有了这群广大的读者撑腰，难怪谷川流能够优哉游哉地慢工出细活了。在经过一周的等待之后，6 月 6 日公布的 ORICON 书籍排行榜终于交出了惊愕的成绩单，惊愕取得首位并不出人意料，34.1 万部的周销量也大幅刷新了此前 16 万的原记录。平心而论，惊愕的故事还是相当精彩的，虽然谷川流自嘲自己的笔力降到了一个低谷，不过陷入低谷的也只是他的写作速度罢了……







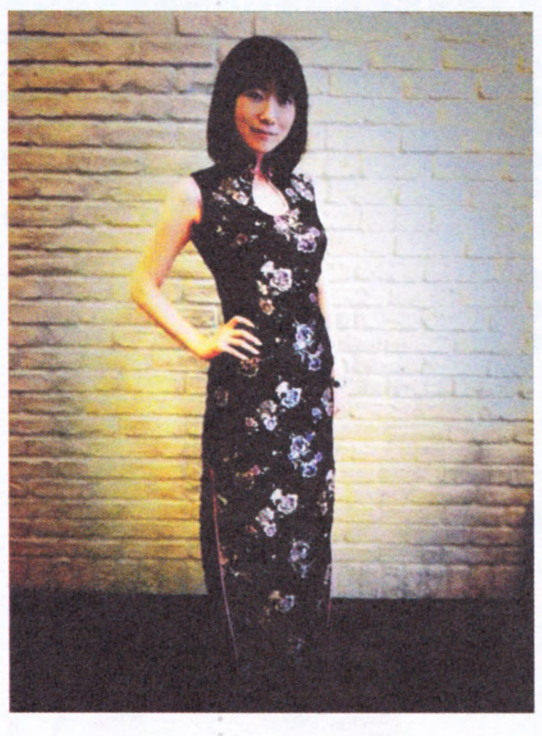


浅野真澄推特抱怨走光，椎名高志赠图一张



推特随着时间的推移越来越贴近人们的生活，虽然在我天朝由于网络长城的存在，大家只能靠山寨的新浪和腾讯微博解解馋，不过还是有相当多的志士自备了翻墙工具千辛万苦地刷推特为乐。毕竟推特是个国际化的平台，尤其是对于喜欢 ACG 的阿宅们来说，关注推特上自己偶像的发言就能看到偶像们在生活中的模样。著名声优浅野真澄小姐此前在自己的推特上抱怨说某天外出购物在等地铁的时候，由于一手拿着奶油面包另一手提着刚买的衣服，因此当地铁经过时产生的强风把自己的裙子吹起来的时候也没手去压裙子，结果完全走光了。虽然这只是生活中一个小小的插曲，不过推特的好处就在于大家可以互动，于是我们就可以看到漫画家椎名高志随后绘制了一幅浅野真澄推特中描述的场景。至于椎名老师为啥能把内裤的颜色画对，大家请自行想象吧……

浅野真澄拍卖旗袍赈灾，三围解密身材傲人



［チャリティ］浅野真澄さん着用チャイナドレス&ミュール！

オークション > チャリティー > 被災地支援チャリティー

商品の情報

現在の価格	：51,000 円　入札はこちら
残り時間	：3 日（詳細な残り時間）
入札件数	：41（入札履歴）

大きな画像を見る（全3枚）
商品説明を読む

便利機能
・モバイル版で商品をチェック
・友だちにメールを送る
・ウォッチリストに追加

詳細情報

個数	：1
開始時の価格	：1 円
最高額入札者	：uks***** / 評価:7
開始日時	：6月 2日 20時 4分
終了日時	：6月 9日 22時 3分

カレンダーに追加

依然是浅野真澄小姐的新闻，浅野小姐在参加声优グランプリ义卖活动时，将自己曾经在演出时穿过的一身旗袍和配套的鞋拿出来拍卖，希望给受灾地献上一点爱心。也许是对自己的人气信心不足或者只是纯粹天然呆属性大爆发，浅野小姐在拍卖品的说明文中清清楚楚地写明了自己的三围——86-64-92，结果大家都知道她有一副好身材了。

之后有网友在推特上问她对于自己三围曝光的事有什么看法，结果她乐呵呵地表示自己的羞耻心早就涂在面包上吃了。另外有人好奇这旗袍到底有没有洗过（变态真多……），不过浅野小姐自己都不记得了，因为这套旗袍只穿过一次。（大概很多人会失望吧……）最终，经过一番激烈的价格战，这套旗袍拍出了 51 万日元，和之前悠木碧的演出服差不多的价位。

奈须继续游戏人生，沉迷太陽のプロミア

奈须蘑菇是个热爱游戏的人这点差不多全世界人都知道了吧，此前就有多次因为沉迷游戏而忘记自家游戏开发工作的劣行，因此大家也快见怪不怪了。上个月末发售的 SEVEN WONDER 新作『太陽のプロミア』在体验版推出时就引起了蘑菇的关注，由于这个公司的作品一直都很对他的胃口，因此人家发售了久违的新作他自然是要第一时间通关的（居然还在博客里吐槽别人新作进度缓慢……）。结果自然是请假在家没日没夜地打游戏了。他自己也表示因为 18X 游戏而请假是『装甲恶鬼村正』之后的第一次，看来他内心深处还有名为良知的火种呢。关于『太陽のプロミア』这款游戏，蘑菇认为它继承了 SEVEN WONDER 一贯的传统，欢乐度满载而且故事一气呵成整体感很强，有兴趣的同学不妨玩一玩这个蘑菇倾力推荐的游戏。







Pixiv 初登中国大陆

今年 5 月中旬，各位经常逛 P 站的用户一定发现 Pixiv 悄然上线的简体中文的页面，对于不会日语的画师以及收图的爱好者来说无疑是一大福音。随后在 5 月 24 日我们又惊喜的看到了 Pixiv 首次与大陆合作的征稿活动。这个名为“加油日本”的征稿活动是由盖亚星空和 Pixiv 共同举办，目的是汇集中日两国画师共同的力量为灾后日本的重建加油呐喊。同时在 7 月 3 日上海国际环保园举办的 Comic Fantasia 魔都幻想祭中 Pixiv 的社长等一行 4 人也将亲自出席，Pixiv 也会在 CF 上设立展区进行一些商品的贩卖。同时“加油日本”征稿活动中选出的优秀作品也会出版成画集进行义卖，义卖所得善款将由盖亚（上海）动漫有限公司转通过 PIXIV 转交日本红十字会（文 /Windchaos）。



国内首只原创手办 BANGUMI娘简介

□文/windchaos □图/年糕伯爵 □责编/秋叶 JEDI □美编/小野喵子

国内首只原创手办 Bangumi 娘以 233 的坑爹价格开始发售了！Bangumi 娘手办由国内知名的绘师猫鱼绘制原型、十三月之雨进行原型制作、超奸督年糕伯爵亲手打造完成。在介绍这款十分有爱的原创手办之前，我想有必要先来推广一下什么是 Bangumi。

Bangumi 全称是 Bangumi 番组计划，是由 Sai 在桂林发起的 ACG 分享与交流项目，致力于让阿宅在欣赏 ACG 作品之余拥有一个轻松便捷独特的交流与沟通环境。在 2008 年 Bangumi 开发始动的时候，启用的并不是现在这个名字，而是以 Chobits 作为开发代号。为什么要用 Chobits 这个名字作为开发代号呢？因为 Chobits 不仅是 CLAMP 的一部漫画，Bangumi 开发组也希望通过这个项目为人形电脑的到来贡献自己的微薄之力——通过构筑一个美好的 2D 世界让未来某天可能出现的人形电脑拥有完善的 ACG 资料库。

2009 年 Senken 加入开发团队，负责 UI 的设计与功能策划。在他的协助下，Chobits 正式命名为 Bangumi 番组计划，网站结构得到了进一步完善。2009 年 1 月 25 日 Bangumi Beta1 上线，并于次日迎来了第两千位会员。此后年糕伯爵和 fmsaisai 等开发组核心成员加入，国内知名绘师猫鱼绘制的 Bangumi 娘第一次与大家见面。说到这里终于提到 Bangumi 娘了，那之后关于 Bangumi 一路发展到 2W 多会员以及与天窗联盟合体的过程相信很多用户都很熟悉了这里就不多阐述了，接下来的内容还是着重介绍下这只 Bangumi 娘的手办。▲



● bangumi 娘的正面造型，头上两根天线好想摸上去

原作 猫鱼
原型制作 十三月之雨
超奸督 年糕伯爵
售价 233 元
尺寸 约 150 mm
发售时间 2011 年夏



● 3D 原型中的头发是这样的



●制作过程第一步，制作单独的部件

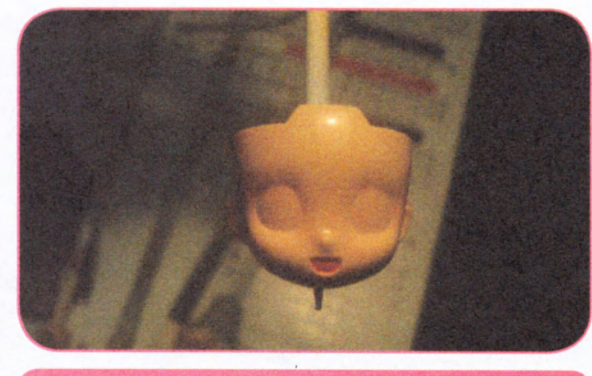
●未完成的头发部件



●未完成的脸好猎奇



●未完成的 Bangumi 娘，看上去有点恐怖



●经过上色之后脸看上去有点人样了

●天线就算单独看也好萌





●上色之后明显可以看出头发的渐变色



●经过喷绘之后脸终于能看了



● bangumi 娘的侧面，可以明显看到头发颜色的渐变



● bangumi 娘的胸前特写，可以看到贫乳前有个小电视的标志

● face_01_l–bangumi 娘的四种表情之一



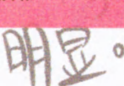
● face_02_l–bangumi 娘四种表情之二，呆版的也好萌



● facd_03_l– 第三种表情，bangumi 娘黑化了？



● face_04– 还是微笑的表情最有爱了，欢迎来到 bangumi



SECRECT OF
KIRISAME MARISA



普通而又不普通的魔法使

——雾雨魔理沙的隐藏一次设定考

■文 /franniss ■责编 / 秋叶 JEDI ■ 美编 / 小野喵子

经过长期的连载，“漫谈东方百合系谱”已经于上期划上了一个圆满的句号，从本期开始，我们邀请『东方梦华录 2』的主策划与主笔，同时也是大触手（误）的 franniss 进行全新的核心向连载“东方角色设定考察”。

东方现象风靡同人界已数年之久，很多读者朋友想必会疑惑其核心所在。franniss 继『东方梦华录 2』中『神主密码』一文之后，再次深入考察东方角色在官方设定中的疑点，挖掘更多一次设定的存疑之处。此类新形式的考据，属一家之言，不过由于 franniss 引用的资料是并未广为人知的官方资料集，因此可信度更高。于是，连载第一期就来为大家解开主角之一雾雨魔理沙的设定秘密——

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自 :「东方战时空」
作者 : 真 A 出品 : White Datura 提供 : Skade
http://touhou.white-datura.net

雾雨魔理沙的隐藏设定考

“真够狡猾，除了我以外的都狡猾。”——雾雨魔理沙
（出自东方官方弹幕资料集『魔理沙的魔导书』第52页。）

本文的起因，是由于东方Project第8弹『东方永夜抄』的一个隐藏设定在时隔多年之后被重新挖掘出来的关系。具体是这样的，打开游戏，进入“Spell Practice”－“Stage 6A”－No.144 / No.145 / No.146 / No.147“禁药「蓬莱之药」”，使用禁咒组魔理沙或单人魔理沙，让角色处于背景中的“月球”图案范围内，这时留意屏幕上方的血条，可以发现魔理沙在近身，可以对位于画面正中的八意永琳进行伤害输出。横向比较而言，『东方永夜抄』中所有人类少女角色：博丽灵梦、魂魄妖梦以及十六夜咲夜，均无法达成这点，她们的攻击一出手就被抵消了，且无伤害。神主在游戏里究竟藏了多少小秘密，让时隔多年大家依然会有新发现呢?

笔者在感慨之余，逐渐深入思索起来：此符卡是八意永琳与蓬莱山辉夜联手释放的时限符卡，在所有人的印象中，都只有撑到时间结束这么一种通过方法。八意永琳是攻击主体——这是Stage6A的最终符卡，并且在符卡练习模式中通过此符卡时，八意永琳会被击破，而上方的辉夜并无变化。经过在游戏原作中的试验，在符卡“禁药「蓬莱之药」”开启角色无敌的情况下，使用默认火力依然无法将八意永琳击坠。

在符卡时间限制、攻击力、防御力的共同作用之下，仅仅差一点才能击破，就是这一点之差，使“服下蓬莱之药的人，在游戏内是否有手段可以杀死”成为一个谜。

通过重新翻阅剧情，笔者认为这个设定，可能与背景故事中不老不死的“蓬莱人”的隐藏设定有关。据『幻想乡缘起 求闻史记』（后称『求闻史记』）所说，蓬莱人即使剩下一根头发也会重生。在八意永琳的相关记述中，可得知人类用和妖怪用的药是不同的。妖怪用的药对人类来说效果太强，会产生副作用，相反人类用的药对妖怪来说是毒药——这个记载有点隔靴搔痒的意思，八意永琳并不是单纯的人类或妖怪，她自身的药效这条线索虽然可惜，但不得不说在这里是中断了：神主根本就没有写。

此路不通。笔者接下来的思路，就转向这一特殊的人类角色——雾雨魔理沙。她虽然是东方Project的二号主角，神主却几乎每次都用她的形象做为游戏图标，可谓非常偏爱。但前述的那个隐藏设定，究竟算是无心插柳，还是有意为之？即使神主对其另有幕后的偏爱，笔者觉得也很难解答清楚成因吧。本想将这一发现束之高阁，笔者却在偶然间，遇到朋友询问了有关的问题——关于魔理沙的实力，这是有疑点的吧？朋友的理由是，其它少女的符卡几乎都是自身能力的体现，靠着大量和密集的弹幕做成弹幕。反观雾雨魔理沙，每次都会使用“魔炮”这一表现如此猛烈、如此规格外的攻击形式！这真的属于幻想乡默许的符卡规则允许范围之内，不是BUG？

幻想乡默许的符卡规则规定了弹幕对决的理念，出处乃是『求闻史记』中的一段记为“命名决斗法案”的记述，其中提到一条理念：否定完全的实力主义。这一理念可圈可点——少女们的实力可能并不体现在弹幕决斗中，但是实力又深刻影响着决斗的过程，一切皆有可能。

显然从表现上讲，魔理沙的实力是十分震撼的。也许翻翻官方资料，还可以找到解读她其它隐藏设定的线索？带着这个目的，笔者再次翻阅了相关的官方一次设定资料。在这一领域中，恰好有一本非常合适——『魔理沙的魔导书』，本书以魔理沙的视点记述了她见过的弹幕，并且有自己参考模仿的心得。



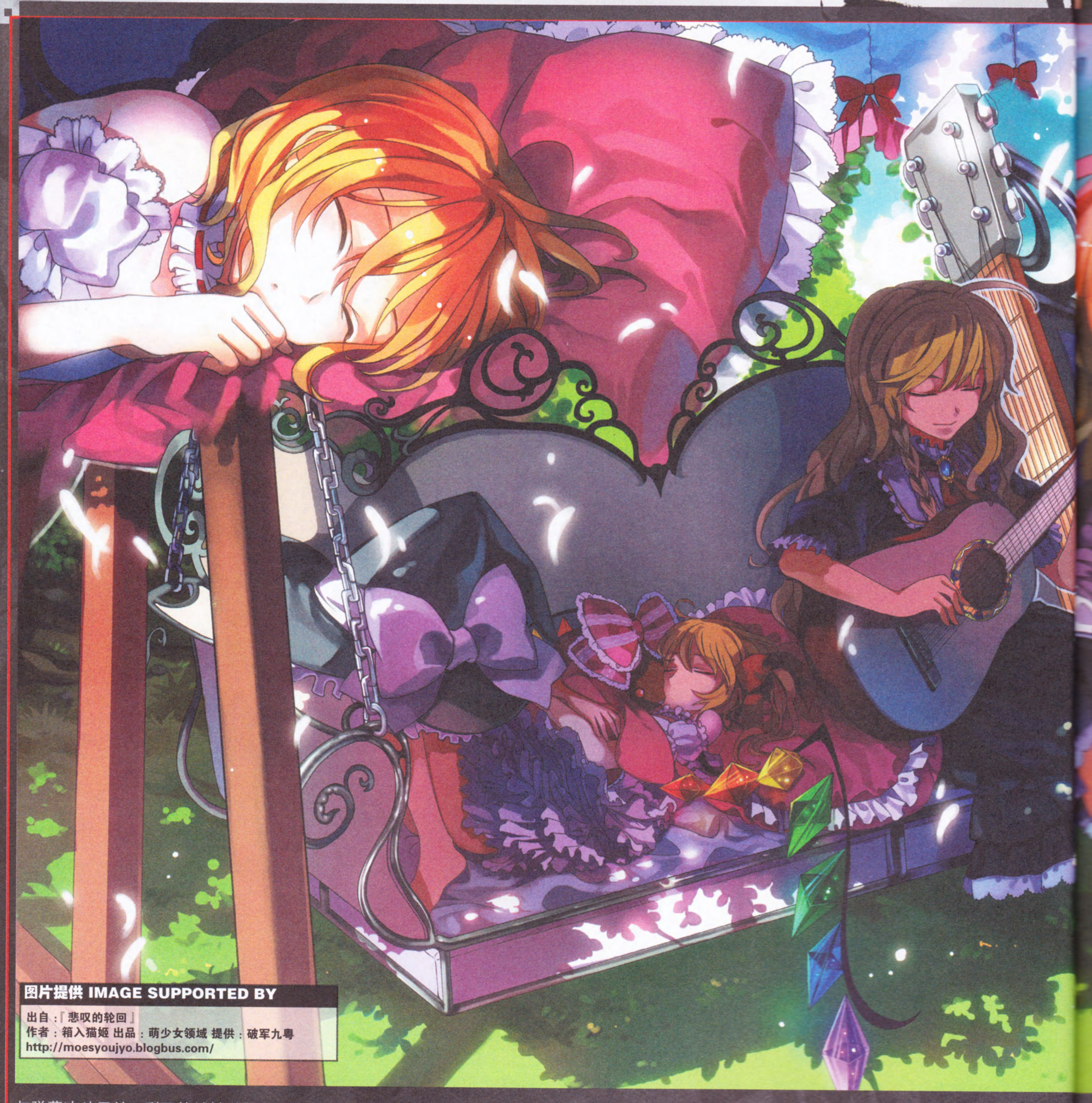


魔理沙的魔炮，在符卡中是特殊的？



所谓实力，怎样区分？排除了外力因素，剩下的算是实力么？笔者认为也不尽然，前边在『求闻史记』中，提到一个很关键的词——“理念”。根据资料记述，魔理沙的口头禅是“只有华丽才像魔法，弹幕最重要的是火力。”这可以看做她的根本理念，不可忽视的理念。因此在理解理念的前提下，能将理念发挥多大，这样就可以看做是实力吧。

魔理沙自己的道具，在原作中可以找到黑帽子、扫把和迷你八卦炉，其中黑帽子与扫把



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『悲叹的轮回』
作者：箱入猫姬 出品：萌少女领域 提供：破军九粤
http://moesyoujyo.blogbus.com/

与弹幕决斗无关，剩下的关键道具——迷你八卦炉的性能，将是至关重要的，决定了我们能否找到魔炮这一攻击模式的特殊性。

魔炮之所以这么强，是因为这种攻击形式在东方幻想乡中十分罕见，无独有偶，确实有个比较相似的——见『魔理沙的魔导书』121页：「全人类的绯想天」，“看起来和我的极限火花一样的符卡，看起来是激光但实际上并非激光，而是超高速度加超高密度的气弹聚集体。”可见迷你八卦炉的性能，能让魔理沙这个人类魔法使，在出力方面达到天人用气弹持续攻击一般的水准。而在137页，描述幻想「第一种永动机关」时，魔理沙的评论是“自动将弹幕射出并且能不断持续的符卡，紫没有在中途施加力量的必要吧。”由此可知，迷你八卦炉出力强大，并且要不断施加力量，魔理沙在羡慕这种可能没有动力源的道具。

确实，根据『求闻史记』记载，迷你八卦炉以魔力作为燃料，能够调节成晚餐用的小火，或者山火般的强火，看来是由魔理沙不断输入魔力提供。在『魔理沙的魔导书』109页：红符「红色不夜城」的记述里，“大师火花（Master Spark）是使用迷你八卦炉的火焰，而这个招数则是夜之力集合起来的产物”，据说盯着看的话会产生嗜睡感眼睛也会充血。”红符「红色不夜城」，也是力量输出的结果。魔理沙特意提及，有的道具只要丢出来就可发挥效果，并非都要施加力量，却又不同于第一种永动机关。

这种不需要加力，直接丢一个道具出来就行的例子，恰好在书中有记载。见『魔理沙的魔导书』153页：奇迹「神秘果」，“能将这个世界上所有酸的东西都变成甜的奇迹。这个就厉害啦，很有奇迹的感觉。不过，这个奇迹实际上只是扔了个好东西过来而已。”此符卡的拥有者东风谷早苗，要做的仅仅是对道具使用诱发奇迹的能力而已，这点魔理沙学不了。

魔理沙还在书中提及，辉夜的符卡要用到很多特殊道具，根本没办法来参考，这家伙在符卡战斗时根本完全不会使用自己的能力。她



还俏皮地猜测，符卡会让月之民的皮肤变坏。

蓬莱山辉夜在『东方永夜抄』、『东方文花帖』两作中，能力都是“永远与须臾的能力”，但是并不体现在常规符卡里。综合来看，魔理沙的迷你八卦炉，并不是什么 BUG 般的存在，不但必须输入魔力才能启动，还要克服后座力，何况在弹幕日志的 74 页有记载，说明其最大出力依然有限：“就算是迷你八卦炉，也不可能放出那么高温度的强热。核融合太强啦。”

除了和迷你八卦炉的性能相关，理念方面，魔理沙十分想要个得力的使魔来辅助攻击。“我也想有个使魔啊！”这句深情呼唤，在她的弹幕日志中多次出现过。在『东方永夜抄』中，黑魔「黑洞边缘」是魔理沙控制使魔不当的一个例子，在弹幕日志里，她表示需要的是使魔均匀转动。符卡补足信息里，这个符卡被称为魔理沙风格的结界。而在『妖精大战争』中，魔理沙在符卡里放出了试制魔法——魔弹「试验型使魔」，可看做她在使魔领域的小小进展吧。

魔炮符卡的理念被爱好者熟知：覆盖面积广，穿透力强，力度震撼。不过在『魔理沙的魔导书』160 页，魔理沙对恋符「极限火花」依然有改进的意愿：“这个是用迷你八卦炉放出来的巨大激光，目前正在研究怎样去改造才能放出扩散性的激光。就算威力下降也不要紧，还是扩散的比较强，这样才算的上是弹幕啊。”

『求闻史记』中记载，魔理沙开的虽说是魔法店，不过实际上她并不是什么魔法都会用。她的魔法只有破坏物品的程度，受托的工作也多数和退治妖怪有关。因为她的魔法弱点少，对手无论是妖怪还是人类都很有效，所以纯粹追求破坏力的话，无人能出其右。弹幕中体现的压力、实力和破坏力并不能混为一谈。说到底，从玩家看来，如果魔理沙改变弹幕配置的话，可以去做成攻击的时候没有一点空隙，释放时的速度很快，用很大的弹去攻击的弹幕压迫效果是最好的，虽然这样的已经不能叫做弹幕。对此，魔理沙在弹幕日志中的名言说明了一切：“如果世界没有了规则，弹幕就会变得荒诞无稽。”

设定集还提到，魔理沙的弹幕在华丽潇洒背后隐藏着努力的积累，仿佛大型烟花，只有绽放过程为人所知，制作、装填、实验等流程，是不会被人们知道的。如前所述，只有从官方资料和魔理沙自己的笔下透漏的信息中，才能知道迷你八卦炉只是普通的一件道具，既不方便也有限制。其夸张表现，一部分是普通魔法使少女默默努力的结果。





谈到普通，笔者不禁失笑，这个确实需要提一下。本文的成文出发点是“魔理沙可能不普通，有隐藏设定”。而神主在游戏中，给她最多的称号，就是“普通的魔法使”。这一称号广泛出现在以下作品中：『东方妖妖梦』、『东方永夜抄』、『东方萃梦想』、『东方花映塚』、『东方风神录』、『东方绯想天』、『东方地灵殿』和『东方星莲船』。在 2011 年最新东方正作『东方神灵庙』中，她的称号是“强欲的魔法使”，强欲可以解释为要强，渴望变强，依然是普通人的想法。

从原作游戏中看会发现有趣的一点：魔理沙做为 BOSS 时，除了使用星星弹幕与魔炮外，还比较倾向于模仿他人的攻击。具体来说，『东方永夜抄』中魔理沙的符卡，可以看到『东方红魔乡』中帕秋莉的一般攻击，表现形式是转动激光。在『妖精大战争』的 EX 关卡中，魔理沙的一般攻击极像三月精中的桑尼。在官方设定集中，这二人都与魔理沙有着来往，可见神主并不是随便设定弹幕形式给这位倍受“偏爱”的主角的。『东方香霖堂』第十八话（新第九话）“龙的照相机”这一话中，记载了魔理沙对日常所学的看法。“不是学习哦，读书并精进魔法，这就是我的日常课题，所以增加知识并不等价于学习。”看样子，比之专门学习，魔理沙更看重的是日常的知识积累。虽然足够努力，但与专门学习比较起来，最大的区别在于缺乏目的性。可想而知，这也是她总是不能用学来的知识，当做全新的主要攻击模式的理由。但是有人就是喜欢这一点，作为角色的特征无可厚非。

魔理沙具有收藏家的个性，这点从很多角度可以得到印证，最为典型的事例是在『东方香霖堂』中提到的，魔理沙在四处游逛中收集了一堆金属，其中竟然有“草薙之剑”这种名物，但是她却丝毫没有发现。在『魔理沙的魔导书』后记中写道，“这里说明一下什么是符卡，所谓的符卡，就是在一种变相的规则下进行的杀戮游戏，主要是要适度的手下留情，然后互相切磋。玩的时候会强烈反映出各人的能力、记忆、思考能力等多种方面，这游戏为了只是在看着的人都觉得很开心，仅此而已。看一张符卡就是在审阅一个人，这样说也不会过分。”由于大家都手下留情并且以开心为理由，魔理沙的魔法研究，没什么切实的，有针对性的动力，积累很大，进展很慢。

在『东方香霖堂』第十五话（新第六话）拒绝运作的式神中，我们可以翻阅到这么一句“那当然是大的咯，大个儿的能力要强一点儿对吧？”这句话在魔理沙勉强地抱着台大大的电脑，向屋外走去的时候说的。香霖对此的感想是这才像是魔理沙的性格，并觉得有些不可思议。他接下来认为，工具一般都是个头儿越大其组成就越单纯。在『魔理沙的魔导书』第 44 页，魔理沙评论符卡——鬼神「遗失的高贵之力」时说，变大完全不是弹幕，完全不用参考，



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『月上须臾』
作者：KAGALIN 出品：U235 提供：香香
http://moesyoujyo.blogbus.com/



这与她的理念相违背。但是『东方永夜抄』的 Last Word 中，魔理沙的符卡使用魔炮的后座力冲撞对手，这点与萃香变大施展攻击，又有什么本质不同呢？同样在『魔理沙的魔导书』116 页棘符「雷云棘鱼」，魔理沙的评价为“一发子弹就已经足够强力的事实，得到再一次的验证。”这里她大概与魔炮联系起来了。总之，神主对魔理沙的正面刻画，大概都是想表现单纯的普通，不是从事物中马上挖掘到灵感的发明家，而是一个好奇心浓重的普通人。

在『东方星莲船』中，魔理沙出击的想法是：并不认为宝船里有宝物，世上没这么便宜的事，但由于她的好奇心旺盛，就算没宝物也因为看起来很有趣而展开了行动。然而实际上，我们可以看到魔理沙在此次旅途中，却动用了新的魔法“超短波”。为什么在之前明显的异变中都使用的是较小改良的魔法，而有宝船又可能一无所获的情形下，却使用了带有侦测性质的新魔法，大概还是认为可能有宝物的吧！毕竟，收藏家和小偷属性，也占据了魔理沙印象的一部分。这样的“不普通”的侧面刻画还有一些，列出来可能会很有趣。

魔理沙官方隐藏属性：水属性

在众所周知的官方设定中，雾雨魔理沙非常喜欢与几乎不用修行每天喝茶的博丽灵梦进行对战，但是几乎没有赢过。这种设定使得两位东方 Project 少女主角的形象，一位神秘而且强大，一位努力但是普通。但其根源性，就只有少数翻阅官方设定的爱好者才能注意得到了。大家可曾注意过这一段通过香霖之口进行的有趣分析？

『东方香霖堂』第十八话（新第九话）“龙的照相机”一话末了，出现了这样的解释：“（魔理沙总是输给灵梦）那是因为魔理沙是水，而灵梦是木，水会养育木，这样的话就稍稍对水不利。不过，要不是决斗的话相性可是不差的，应该说是非常好的啊。”香霖在其后称自己也是水属性，重新审视这位香霖堂店主，会发现他的确与魔理沙有不少其它共同点——同样开店，同在魔法之森，同样有收藏癖好。

在原作游戏中，水属性与木属性有没有同时出现过呢？细细考察，确实是有的。水、木都属于五行魔法，拥有五行魔法的帕秋莉，的确拥有一个“水与木符”，她在每个机体面前施展的系列符卡，都是不同的五行相生关系。神主沿用了其中水与木的相生关系，阐述了魔理沙与灵梦的存在联系。魔理沙本人对此的观点，可见『魔理沙的魔导书』101 页水与木符「水精灵」的备考，合成魔法，把弄湿了的书用风吹干。也许，两人就是一个把书弄湿，一个把书再吹干的合作伙伴关系？

魔理沙的水属性，还可以联系到哪些事情呢？首先是“雾雨”这个姓氏，就很有水的气氛。前边提到过的，魔理沙在『东方永夜抄』中模仿帕秋莉的攻击魔法，就是水属性的。在『魔理沙的魔导书』96 页水符「水精公主」的备考是基础魔法，把书弄湿。此符卡中的激光，被评价为直来直去。说到弄湿，在『东方香霖堂』第四话：“雾雨的火炉”里，魔理沙的迷你八卦炉就被弄生锈



了，也是潮湿的关系，最后香霖用稀有的“绯色金属”帮她修好了。

另一明显水属性的角色配对，是河城荷取。在『东方地灵殿』中，她与魔理沙组成了防御重视型组合，这一组合的攻击模式，在『东方神灵庙』中的魔理沙低速模式下得以再现，即魔法导弹。

『求闻史记』称魔理沙无论魔法实验成功与否，结果都会记载在魔导书上。虽说有魔导书之名，实际上只是一本笔记簿而已，大概是因为她觉得魔法使得有一本魔导书吧。尤为重要的一点是，该书提及魔理沙擅长于光和热的魔法。在原作游戏中典型的一处，在『妖精大战争～东方三月精』的EX关卡中，魔理沙使用了新型的攻击模式——光束，用来削减冰之妖精琪露诺的干劲(即HP)，使冰减少耐久，可见正是“光”与“热”。

『魔理沙的魔导书』正文与后记之中，魔理沙都提到了把水烧热。一处在评价河童符卡时，一处在各色符卡记述完毕时，仿佛此书结尾是在等水烧开的间隙之中动笔完成的。虽然第一主角灵梦没有明显的属性，但第二主角魔理沙，却能通过官方资料分析出来，属性是“水(性格上的)”、“光”、“热”。

是否还有其它魔理沙日常中的隐藏设定？笔者比较关心的一则是『东方妖妖梦』的角色设定中，魔理沙当时近来的目标是“炼丹”这个记载。众所周知，“炼丹”这一技能就是文章开头隐藏设定关联的药师——八意永琳的得意技。然而翻到『魔理沙的魔导书』57页以后，查阅魔理沙对八意永琳的弹幕记述，并没有丝毫记载八意永琳的符卡——炼丹水银之海。这是一张『东方文花帖』中的符卡，虽然魔理沙没有在该作登场亲见，不过『东方文花帖』里八意永琳的弹幕，在魔导书里确实有收录一个。为什么魔理沙对炼丹曾有过兴趣，但有了真正的炼丹符卡，却毫无感想和启发可言呢？个人认为，这是一处忽略或是伏笔。神主在2011年，发表了过往作品『东方妖妖梦』与『东方星莲船』世界观结合的新作。也许以后会在其它世界观结合作品里，用到这处伏笔也未可知。





图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

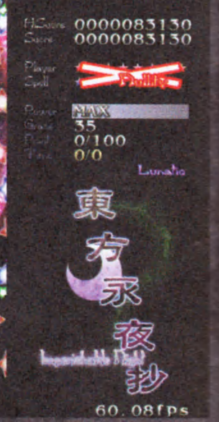
出自：「E&O」
作者：TID 出品：TID's Lab 提供：TID
http://hi.baidu.com/tidsean

向往星辰的人类魔法使

前边叙述过魔理沙的关键道具、魔理沙的日常、魔理沙的隐藏属性，最后来谈谈魔理沙作为魔法使，这一根本性设定背后隐藏的东西。

魔理沙作为魔法使使用的魔法，有自己的特征。熟悉『东方永夜抄』的东方爱好者一定记得，担任Stage 4 Boss魔理沙的弹幕中，很多出现了星星。例如：魔符「银河」、魔空「小行星带」、魔符「星屑幻想」、黑魔「星光台风」等。不断旋转的星形弹幕，令人心旷神怡。回顾过往作品，早在『东方红魔乡』，自机角色魔理沙就有了释放星形魔法的技能。在Windows东方Project





系列射击游戏作品中，这大概是星星魔法登场最早出现的地方了。然而翻阅官方设定资料的过程中，我们通过细读，可以追溯到魔理沙选择星星魔法的最初理由。

『东方香霖堂』第二十一话(新第十二话)“妖



怪所见的宇宙”，这里有一段香霖自己的回忆：“回想起来，魔理沙开始使用关于星星的魔法，好像是从第一回流星祈愿会开始的。现在如果说到魔法的流星的话，那可是魔理沙最为得意的技能。而且，每年都会来询问流星群的日期，貌似也会独自观测流星的样子。”流星祈愿这个活动，发生的最初原因，是香霖给魔理沙讲起“流星是翱翔于天际的龙，天龙的鳞片脱落下来并闪耀而来”。在格斗游戏『东方绯想天』中魔理沙的星符「龙星群」即出于此。而这一话题的起因，又是因为二人谈论一个“浑天仪”，进而谈到星空宇宙。这个浑天仪并不简单，最初它吸引香霖目光不仅仅因为它是记录了以地球为视点的宇宙星空，还因为上边的星空，标有“秃头雪僧座”、“火炎婆座”、“芭蕉精座”等妖怪星座的名称。事隔四、五年后，香霖才赫然发现，这些妖怪星座竟是八云紫的“著作”。也就是说，考察下来，是幻想乡的大妖怪与贤者八云紫，间接使魔理沙开始使用星魔法的。不过，魔理沙事后知道了这点，也没产生什么对八云紫的向往之情。

接下来，将分析身为魔法使，与雾雨魔理沙相关联的特殊物品——蘑菇。这件物品不登场，可以说是至关重要的，它不仅与魔理沙的生活以及使用魔法有关，在整个幻想乡里，神主几乎只描写了这么一种人类少女主角的食物。这是为什么呢？

据『求闻史记』记载：天生的魔法使最初除了会用魔法外，其它和人类一样会成长和老化。一旦习得舍虫的魔法，就能成为长命的完全的魔法使。本来是人的则是持续修行魔法，习得舍食魔法的同时，就成为了魔法使，往后和普通的魔法使一样。“舍食”、“舍虫”这两种魔法必须本人使用。所谓舍食，就是停止进食的意思，于是在真正关注东方一次设定的爱好者眼中，依旧在做着蘑菇汤的魔理沙，就代表着没有对自己使用舍食魔法。回头看看众人皆知的魔理沙当小偷的习惯，就值得玩味了。她狡辩理由之一，即“我反正活的时间短，东西就当暂时放我这里好了。”毕竟她打交道的，几乎都是长寿的妖怪。

于是，魔理沙何时、怎样习得关系寿命的魔法？以及会不会对自己使用？这是一设资深爱好者比较关注的话题。他们已经习惯于每次在东方新作的对话中，寻找各种蛛丝马迹。因为二次创作盛行的关系，魔理沙这个角色倒是不担心陨落于新故事新作品中。有一点值得玩味的是，神主本人对游戏原作的态度——魔理沙的本体能力，在原作游戏中几次都出现比较影响游戏平衡的BUG，但神主并没有去修正——神主从不出补丁把名为“雾雨魔理沙”的角色性能修正弱小，这反倒让人有点担心，是否作者早已明了角色的命运？这委实说不好。也是笔者不愿意看到的。

东方角色，给人的印象是初登场设定比较模糊。考据解惑之余，神主官方的设定集又有继续引发疑点与隐藏设定，不仅刺激了二次创作，也催生了一次设定的详细考察。这次仅仅考察雾雨魔理沙一人，就牵扯到隐藏设定“弹幕的理念”、“蓬莱人之谜”、“仅在背景中登场的龙神”、“资深妖怪贤者”等隐藏设定。全部记述，可想而知将十分浩瀚而繁多了。那么，请期待下期对博丽灵梦的考察。▲

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『月上须臾』
作者：哔叽 出品：U235 提供：香香
http://moesyoujyo.blogbus.com/


INTERVIEW WITH A DOUJIN ILLUSTRATOR
清新淡雅的幻想色彩
——新晋少女绘师阿芸
■责编 / 秋叶、JEDI ■美编 / 小野喵子
原创看板娘

经过漫长的等待，久违的“天朝绘师”栏目终于恢复啦，和以往一样，我们会继续为大家带来目前国内优秀的画手的介绍与访谈，让大家可以了解他们成长的经过，以及相关的黑历史或八卦（误）。

在恢复后的第一期的访谈栏目里，我们请来的是作品曾登上『二次元狂热』出品增刊『初音舞蹈祭 2』以及『二次元音乐』第二期封面的少女绘师阿芸，她的许多同人本插画也常在我们的文章配图中出现，相信大家会对她那特别清新和温馨的画风有深刻的印象——

个人档案 Profile



名字（笔名）： 阿芸
生日： 1992.02.08
性别 腐叔
平时活动的地方 PX 和渣浪
喜欢的作品 盗笔 青驱
喜欢的画师 其实无节操 颜色美的都爱
最不喜欢做的事： 看书 / 动
最喜欢的颜色： 蓝 / 紫 / 黑
最喜欢吃的东西： 吃货什么都吃 ^q^
最想实现的愿望： 考试都过！别挂科！
渣浪： http://weibo.com/nicohi
PX： http://www.pixiv.net/member.php?id=382535

同人创作履历 Biography

2010 年 10 月 参 lazy apple『Angel Beats』同人本『Never Alone』
2010 年 11 月 参正经同人『Project Echo ~ 共鸣计划 ~』
参正经同人 Fate 主题集换式同人卡片棋战游戏
2011 年 02 月 参 lazy apple『俺妹』同人本
参 Fairy 同人社 第五弹 – 吊带袜天使『fuxking time』
2011 年 03 月 V+ 个人画册『华』
『动漫次元 LIVE』封底
2011 年 04 月 参右手定则 MIKU 音源原創 CD+ 音樂印象繪本『音之旅・楽の絵』
参右手定则『魔法少女小圆』同人本『Maccherone』
参 KFC 命运石之门同人本
『动漫次元 LIVE』封底
2011 年 05 月 参正经同人 东方 24 节气主题同人本
参 lazy apple『魔法少女小圆』同人本『业务员之歌』
参 U235『魔法少女小圆』同人本『abracadabra』
G 图 Freude und Epitaph~ 欢乐颂 & 墓志铭 ~
参初音同人绘本『Lily Dalley』
『动漫次元 LIVE』封底

来自 Clamp 作品的启蒙

先从笔名开始吧，正式使用的笔名就是来自本名的“芸”么？
A：芸，阿芸都行。。。。阿芸比较好喊吧？

最早是怎样开始接触绘画的呢？
A：某个姐姐很喜欢画 ~ 看过之后就喜欢了……什么的？

那是多早之前的事情了……
A：初中吧？

那是怎样的作品呢……可以改变人生的瞬间？
A：画的是……一个妹子？（喂

竟然不是什么腐题材么
A：是高中开始腐的啦……！

那时接触的 acg 都有哪些呢？
A：clamp 大婶们的……大部分都是。

那时就开始绘画学习了吧？
A：临摹！ ^q^

对象就是 clamp 的各种缠绵么？
A：对！ ^q^ 少女漫到各种纠结虐啥的，以及对长发的执念（还有花……

这么说 Clamp 对你的风格影响最大？
A：算启蒙吧？（换画风很勤的

在启蒙之后有感觉能进阶的人物吗？
A：kazuaki！！！！！

CG 的绘制方面吧。
A：颜色是在往那边靠 QVQ 可是还是学不来

那么目前最喜欢的作品或者角色是？
A：青驱和盗笔，那朵花……这样？

『Awakened Soul』（神魂避难所出品）

2011 年贺图

刊载：『fuxking time』(Fairy 同人社出品)

从绘画的题材来说，是对 V 家有特别的喜爱？

A：恩～该说是萌人设呢还是歌呢。。歌听的又不多 TTVTT。。。

那觉得自己算腐女不

A：……算！

但是感觉腐的作品画得不多……

A：因为不会画男人啊哈哈哈哈！

早年间对 clamp 的爱呢……

A：那时候是少女梦！

那现在自我感觉画男人的难点在于……

A：你说（哗）该怎么画啊！就算我是美术生我还是不知道啊！（住口

果然人体是最大的难关么！！

A：啊……(￣口￣)

水彩风格画面的心得

那么说到作画方面的话题，阿芸应该是美术专业把？

A：嗯～美术生 =v=……正在河南念书学设计。目前是苦逼的二年级……

感觉现在学校的学习对自己最有用的提高在哪些方面

A：速写！（手速全是高中老师练速写的时候逼的

其他的呢？

A：还是速写……脑子里只有速写我是怎么了（滚

然后上色这方面有什么心得么？觉得很有透明感的样子

A：环境色！互相渲染！什么的～

哈哈，进一步说明下呢

A：……就是你感染我我感染你？（快死

像水彩？

A：素描色彩是一起学的，老师超强调感染什么的画面统一什么的。。。

那怎样保持画面色调的协调而不显得凌乱呢？

A：唔……有疏密？有纯度变化……（为什么会聊到这个）

还有一个有趣的地方，阿芸笔下的角色似乎很少画鼻子？

A：因为那样萌 ~~^q^

『初音舞蹈祭 2』封面的真相是？

对于将来的方向有没有什么计划或者梦想呢？

A：做个小学老师就好 ^q^

…………好可爱，为啥会有这么萌的愿望……

A：毁灭天朝（滚

……很、很远大的理想……

A：其实只是看看 loli 看看正太。。。

理想中的男性是？

A：这种问题是怎么回事！

顺便问个哈哈哈

A：其实……我内心是大叔，然后攻大叔……

……很、很好。那么最后一个问题……

A：（就最后了么）是什么？

有很多读者表示『初音舞蹈祭 2』封面图貌似巡音和初音同时那啥了，你感觉如何，感觉如何了……

A：感觉……泥妹的不要那么 H 啊！那只是上升气流！▲

『初音舞蹈祭 2』封面
初刊载：『共鸣计划』（正经同人出品）



『二次元音乐』第二期封面
初刊载：『音之旅，乐之绘』（右手定则与初心社联合出品）


LOLICON IL
披着治愈系外衣的萝莉控
With 2D Mania
INTERACTIVE
二次元画刊联动特别企划

ILLUSTRATOR GAYAROU

和嘘嘘魔人

——☆画野朗和他愉快的伙伴们（伪）

■文 / 完蛋了的国王■责编 / 小黑 JEDI ■美编 / 小野喵子

今年年初的一期『二次元狂热』上，笔者曾经介绍过F&C的末代首席画师橋本タカシ，文中比较缜密地理了一理F&C从成立至今以来的各种黑历史，其中有一段就提到了☆画野朗的“事迹”。作为F&C黑历史的一部分，☆画野朗的个人发展史既是F&C兴衰史的一部分，也是F&C社内斗争史的一个缩影，他的种种经历一如他多年的同僚桥本，充满曲折坎坷，也充满了戏剧性。但与桥本不同的是，☆画野朗无论从资历还是在位时间都不如前者，作为原画师的成就也略显逊色（当然这是相对而言的，☆画野朗身为原画师在业界有着相当高的地位）不过离开F&C之后的☆画野朗与桥本走上了完全不同的道路，展现出身为领导者，身为生意人所具备的一些市井气质，这是他的前辈，同时也是多年的合作伙伴桥本**タカシ**所不具备的。所以☆画野朗的从业经历也是十分有趣，值得一书的，尤其是在他离开F&C，组建CUFFS社以后，在短短几年时间里就召集起了一群志同道合的伙伴，并开设了多个姐妹品牌，这种发展方式像极了笔者之前着重介绍过的有叶的团队AKABEiSOFT2。跟CUFFS比起来，有叶和她愉快的伙伴们在商业领域可以说已经是个先行者了，但真要推敲起来，有叶还是☆画野朗的忠实fans呢，用一句时髦的话来说就是“有叶是玩着☆画野朗的游戏长大的”。那么，☆画野朗和他愉快的伙伴们又会有着怎样的故事呢？作为『二次元狂热』和『二次元画刊』最新的联动企画，笔者将以最大限度的篇幅来介绍☆画野朗个人生平以及CUFFS作品的全系谱，敬请关注。

从一个火坑到另一个火坑

FROM A FIRE PIT TO ANOTHER PIT OF FIRE

先来说说☆画野朗这个奇怪的笔名，在正式的记录中正确的书写方式应该是“☆画野朗”，但一般记录起来☆这个符号是不出现的，可以写作画野朗，姓画野名朗，这很说得通。至于为什么像非主流一样加上一个☆的前缀，☆画野朗并没有谈起过缘由，这倒让笔者联想到同人志压缩包文件的命名一事来，其实有很多同人社团都喜欢在名字前加上奇怪的符号，作用是按照字符顺序排名时他们往往能排到最前面。另外笔者记得一位画师曾说过，给自己起笔名就是要独一无二够特别，没有明确出处，能念，而且Google上搜不到的就是好笔名。☆画野朗这个笔名基本上符合以上说的这些优点，虽然诡异但是很容易记忆。

说起来，☆画野朗其实比桥本还要年长一些，因为在加入F&C前蹉跎了一段岁月，于是就只能做了桥本的后辈，而这蹉跎的一段日子就是在著名的KONAMI里度过的。KONAMI和F&C，听上去都是游戏公司，但其实是身处两个不同的世界陌路人，一个是家用机游戏大手公司，一个则是Galgame的元祖级公司，在很长一段时间两者井水不犯河水，不过在进入到2000年代以后，KONAMI一度把黑手伸向



Galgame 领域，还发生过震惊一时的 KONAMI 与 Leaf 社争夺 Visual Novel（视觉小说，Galgame 曾经流行一时的一种表现形式）冠名权的事件，当然这些都是后话。KONAMI 在 90 年代末将发展重心连同总部一起从关西搬到了东京，一方面是受到了阪神大地震的影响，一方面东京作为 ACG 产业中心的地位不断得到巩固，那里已经成为 ACG 人才趋之若鹜的圣地了。☆画野朗加入 KONAMI 就是在那个时期，当年入社时他从事的是 3DCG 中角色的设定工作，但此角色设定与彼角色设定（人设）完全不是一个概念，我们通常所说的人设就是为一部作品的所有角色绘制设定原稿，是一个从无到有的创作过程。而☆画野朗所从事的角色设定充其量不过是为 3DCG 里低分辨率的角色图像打磨一下棱角，贴一些纹理之类的低技术含量工作，感觉更像打补丁而不是搞创作，这与他几年后在 F&C 从事的技术活可谓大相径庭。众所周知在 KONAMI 这样的大手公司打酱油是一件很痛苦的事，家用机游戏玩家通常更关注游戏的监督、制作人，而往往对游戏的人设漠不关心，尤其是早年图像技术还不很发达的年代，角色的五官都很难看清，那就更不用提什么站在美术的层面来欣赏云云了。游戏的总人设尚且无人知晓，底下那班打杂的小弟当然就更默默无闻，难有出头之日了。还记得 BRS 之父 huke 吗？过去也是在 KONAMI 打杂，还曾经给『合金装备』的杂兵做过人设，便又如何呢？

眼看前路渺茫，☆画野朗蠢蠢欲动打算另谋高就，恰好当时新成立不久的 F&C 正在东京到处招兵买马，抱着一试无妨的心态，☆画野朗就这样踏入了 Galgame 界。就像很多日后从 F&C 走出来的业界大腕们一样，☆画野朗当年被 F&C 签下后不久，想必也有一种跳入火坑的感觉。98 年到 2000 年的这两年时间里，是 F&C 的第一个扩张期，也是十年以来的第二次动荡期，因为 F&C 的每一次扩张都伴随着剧烈的动荡，所以每每有新人加入就意味着一批旧人已经黯然离去了。桥本和☆画野朗踌躇满志地加入 F&C 时，正是以 CHARM 为首的公司元老原画班底集体“暴动”出走 Leaf 社从而引发公司人才危机的关头。F&C 素以对员工薪资苛刻而著称，所以当年盛传 Leaf 向 CHARM 许以新成立的东京开发室室长之职，并向みつみ美里许以月薪 18 万的高薪（跟其它行业比可能不值一提，但当年在原画师这个行当里能算高薪了），两人不假思索地就叛变了，还带走了一干嫡系人员，几乎就把原画室给搬空了。此事件在 F&C 内部留下了极其恶劣的影响，也给后来公司的几次大换血埋下伏笔。不过桥本也好，☆画野朗也好，加入 F&C 时都是意气风发，打算在这个新领域里有一番作为，而且资历也浅得可怜，对薪水问题自然是得过且过的。

且说桥本加入 F&C 是受了草薙こうたろう的引荐，一进公司两人就组成了创作拍档，一个做原画，一个写脚本，虽然没有经验却已经有了自己的处子企画『With You』。F&C 对原画师的态度说好听点是英雄不问出处，说直白些就是撑死胆大，吓死胆小。空荡荡的原画室好不容易又坐满了人，虽说各个都是菜鸟，当中总有一两个值得押宝一试，桥本如斯，☆画野朗亦然。99 年他加入 F&C 时被分配到了状况最为惨烈的 COCKTAIL SOFT，与桥本同属一路人马。COCKTAIL SOFT 的原画室因为 CHARM 等人的集体出走而毁于一旦，自从 97 年的『快餐店之恋 2』发售后就没有再出过几部正儿八经的大作，桥本的『With You』上马时美里等人还没跳槽，人彻底走空后，从 98 年下半年到 2000 年初的十几个月时间里公司竟没有一部新作上马。☆画野朗加入后担任原画的处女作『Princess Memory』还是 COCKTAIL SOFT 原画团队复活后的第一作。同年底集合了 COCKTAIL 能拼凑起的原画最强阵容的『Canvas』发售，这才慢慢地又把公司拉回了正常轨道。『Princess Memory』跟『With You』一样也是一部试水作，后者因为半年后出现了移植版，后来又追加了一个 Renew 过的 PACKAGE 版本，勉强算得上一个系列。其实本质上两作都是不隶属于任何系列的单 TITLE 作品，而且是 COCKTAIL 一大堆单 TITLE 游戏中口碑和销量都上乘的少数佳作。

☆Gayarou

『Princess Memory』是稍有别于传统恋爱 ADV 的 RPG+ADV 的游戏类型，故事很简单，讲述的是主人公帮助失忆的公主找回记忆和真实身份的过程。游戏的角色构成非常简陋，男主角和三位少女组成的团队就是全部了，主要的乐趣是在冒险的 RPG 流程里，要说故事性的话有那么点乏善可陈，游戏的几位脚本师都名不见经传。为了突出 RPG 的游戏性，ADV 元素被减弱，很多路线都是固定的，跟次要角色互动很少，甚至连 SCENE 回想功能都没有。更搞笑的是游戏居然还是 3D 的，不知是 COCKTAIL 想人尽其用，还是纯属巧合，☆画野朗脱离 KONAMI 苦海后还是没能逃出 3D 的魔爪。不过 Galgame 毕竟是以图为主的游戏，☆画野朗作为原画当然还是有用武之地的，本作的封面绘和工口 CG 可不是盖的，漂



亮的萝莉系画风，鲜有崩坏痕迹，单纯从插画的水准来说实力在桥本之上。虽说『Princess Memory』的发售比『With You』晚了一年多，但这种画面上的差异并不是技术革新所带来的，而是实打实的画技之差。同样是初出茅庐的新人，这不能不让 COCKTAIL 对☆画野朗另眼相看，笔者也说不清为什么☆画野朗能如此一鸣惊人，可能这就是天赋吧。

插几句题外话，桥本其实也是笔者十分喜爱的一位画师，对他没有十足好感的话笔者也不会给他冠以“妹系天王”的名号，平心而论以画技而言☆画野朗确实在桥本之上。2ch 上的一些蛋疼网友曾经评过一个工口游戏脚本家 / 原画家实力榜（2011 年度最新出炉的），榜单上☆画野朗和 C 姐、美里等几位女将一同被列在最强的 S 级，桥本则列在稍低一档的 A+ 级，与 TONY、深崎暮人等人平起平坐（顺带一提，西又葵位列最低一档的 F 级，铃平广则是 B 级，也符合笔者对她俩实力差的评价），这区区一档之差就足以反映☆画野朗和桥本之间实力的高下了。当然笔者必须说 2ch 的那些个榜单真的很蛋疼，不可全信也不可不信，但原画师的实力差并不能代表全部，草薙的脚本就已经胜过『Princess Memory』那几个杂牌军太多。所以『With You』的口碑更好也在情理之中，在批评空间上一个平均得点 62，一个才 46 就很能说明问题，两个新人之间的竞赛第一回合桥本胜出。

F&C 的起死回生

F&C BACK TO LIFE

复活后的 COCKTAIL 欣欣向荣，新作一部接一部，很快『Canvas』也上马了。自 CHARM 等人出走后，COCKTAIL 其实一直很想再现当年御三家在职时众人拾柴火焰高一般的辉煌场面。从『快餐店之恋』中摸索得来的启用多位原画师合作，多种画风糅合而成的大杂烩式的作品能够大受欢迎的成功经验是必须延续下去的，即便眼下元气大损，经过一年多的恢复总算又召集来了几位实力不俗的新人，于是事不宜迟，桥本、☆画野朗，以及新加入





不久的鱼就被组织起来一同参与到『Canvas』的开发当中。后来桥本因为忙于『With You』的移植工作分身乏术，『Canvas』的原画阵容就由☆画野朗、鱼和来栖达也组成，来栖只画了七城柚子这一个角色，☆画野朗和鱼实际上分摊了绝大部分主次角色。『Canvas』回归了COCKTAIL 最擅长的校园恋爱后宫题材，以角色的数量取胜是 COCKTAIL 一直以来的策略，因为它们有所有公司都为之艳羡的强力原画阵容，却也有明显的短板，就是脚本。

角色路线一多有助于分散每个角色的戏份，也分散了玩家的注意力，出现重大设定纰漏的可能性降低了，而且偶尔也会写出一两条出彩的角色路线从而给玩家留下美好的印象。『Canvas』的原画阵容虽然略显稚嫩，但游戏在脚本方面反而作出了强化，作为一部以剧情见长的纯爱游戏，『Canvas』得到的评价甚至比『快餐店之恋』更高。游戏的三位脚本师雨城弘明、トノイケダイスケ和宫村优是当时 COCKTAIL 所能拿得出手的最好的脚本人选了，其中宫村优是 F&C 多年来的御用，参与过的作品不计其数，是一个万金油类型的人物。トノイケダイスケ之后会着重提到，他是一个写纯爱路线比较拿手的脚本师，喜欢创作青春群像剧，『Canvas』是他与☆画野朗的第一次合作。游戏发售后与 COCKTAIL 预料的一般，原画方面大受好评，起初让☆画野朗来领衔原画阵容看来是明智之举。被精美原画而吸引的玩家购买游戏之后发现音乐和脚本也都不错，一改之前好几次粗制滥造的地雷水准，于是对 F&C 的评价也有了显著回升。

COCKTAIL 又开始自信满满，不到半年『Canvas』就移植到了 DC 平台，不久又逆移植回 PC 上作为 DVD 版发售，同年还改编成了工口版的 OVA 动画，骗钱三连击，这是 F&C 的一贯伎俩。但其实这只是整个『Canvas』系列骗钱的漫漫之路的开端，仅一代这一作就先后四次移植或改编，出过五个不同的 Renew 和廉价版，最近一次 Renew 是在 2011 年 1 月，吃老本竟吃了 10 年之久！且不说黔驴技穷吧，至少☆画野朗当年给 F&C 带去了一棵摇钱树，也算功不可没了。同时期桥本也在靠『With You』的各种衍生版本在为 F&C 大肆敛财，两人竞争的第二回合算是打了个平手。

『Canvas』发售后不久，公司再度发生剧变，原有的两大公司 FAIRYTALE 和 COCKTAIL SOFT 之间的壁垒被暂时打破了，集合两股力量组建而成的新 F&C 诞生，但新的实体没存在多久就又再次被分割为 FC01、FC02 和 FC03 三个工作室，美其名曰三个工作室将各司其职，向不同的方向发展：FC01 的目标是作出大家喜欢的游戏（大众路线）；FC02 的方向是作出有深度的作品（装逼路线）；FC03 则致力于发展有创意的作品（搞怪路线）。那年其实还发生了一件重量级事件，FAIRYTALE 的一位故人，蛭田昌人从 Elf 社长的位子上引退下来，这意味着 Elf 时代的结束。曾几何时 90 年代初 Eroge 的三驾马车 FAIRYTALE、Elf 和 Leaf 已经有两家即将退出历史的舞台了。

新生的 F&C 对外信誓旦旦，不过口号和现实情况当然是两回事，分家的本质是公司内部的权力之争，FAIRYTALE 与 COCKTAIL 的人马合并后互不买账，与其相互掣肘，倒不如各走各的自谋发展。分家的举措之一就是两拨人马互相交换一些人才，从而能使三个工作室在 STAFF 实力上达到一个相对的平衡，在此之前 COCKTAIL 的快速膨胀引起了 FAIRYTAIL 的不满，所以被分走了一部分人员，尤其是原画人才，这其中就包括☆画野朗。他被划入了原 FAIRYTALE 的一个分支，01 年公司大改组后，这部分人员组建了 FC01 工作室，而桥本则分到了以 COCKTAIL SOFT 为班底组建的 FC02 工作室。这两个工作室原本是有嫡系和旁系之分的，FAIRYTALE 成立最早，是 F&C 的源头，是为嫡系，COCKTAIL SOFT 是后来成立的“混血”合资公司，所以以“鸡尾酒”命名，相比之下就是旁系，97 年两家公司合并为 F&C，这个故事笔者之前已经详细写过了。FAIRYTALE 是在 80 年代末 Galgame（当时应该叫 Erogame 更贴切）刚刚兴起时的一家启蒙公司，享有元祖级的地位，在玩家中颇有些口碑。只是后来的



十年间公司几番变更，血统不断被稀释，到了90年代末已经基本停止独立活动了（笔者注：90年代初导致美少女游戏界一度大萧条的“沙织事件”就是由FAIRYTAIL的游戏『沙织 美少女之馆』引发的，受事件直接影响FAIRYTAIL和母公司JAST遭到警方搜查和处罚，社长被逮捕，FAIRYTAIL受到沉重的打击）。COCKTAIL SOFT正相反，凭借着“Leaf御三家”早年在公司打下的坚实的人气基础，靠着『快餐店之恋』系列的卖座在公司内部一举确立了主导地位，嫡系和旁系的地位发生了对调。只是后来一度因为原画组被掏空，元气大伤，于是两组人马合并才有了F&C，原本COCKTAIL SOFT是一直主张独立发展的道路的。

在COCKTAIL枯木逢春的勃勃生机对比下，FAIRYTALE则显得有那么点老态龙钟和外强中干，自95年以后只有『同窗会』和『Natural』两部作品尚算畅销，原FAIRYTALE在被改组分拆为FC01和FC03两个工作室后，以上两个游戏分别被划入两个工作室继续发展，后来就有了『同窗会again』和『Natural2』，但此后整个F&C固步自封的老毛病又犯，开始大肆出毫无营养的Renew版骗钱，『同窗会』和『Natural』两个经典系列也难逃厄运。被划归FC01的『Canvas』其实也有类似情况，作为缓兵之计先是在01年夏天的C60上推出了名为『Naked Blue』的一张FD，名曰Fandisc实质上是以壁纸集为主，辅以两个小游戏，再加上一段『Canvas2』的预告章节（尽管游戏续作直到2年半后才发售，预告片却已经大大咧咧得放出了）。同年冬天又发售了一个『Canvas』的DVD重制版，追加的新内容同样十分有限，有骗钱之嫌（DVD版的最大亮点无疑是植田亮的加入，而且是他的游戏原画处女作）。这些工作老实说占用不了☆画野朗多少精力，画再多张壁纸也是小菜一碟，01年他的注意力都放在了一部企画中的新作『水月』上。



卖得越好，死得越快

BETTER SALE,SOONER DEATH



从2000年到2001年这短短一年时间，是整个Galgame业界改朝换代的重大转折期，FAIRYTALE、Elf和Leaf这三大元老，一个被分拆合并永远告别了历史舞台，合并后的F&C也不可挽回地走向了衰亡；一个失去了创业始祖，从此再没有了复兴的资本，浑浑噩噩地沉沦下去；另一个正经历着创立以来最严重的低潮期，一时间已经无力阻止像Key社这类新公司的快速崛起，市场份额迅速被瓜分。但常言道瘦死的骆驼比马大，这三家老牌公司从兴盛到消亡总要经历一个或长或短的过程，而且指不定有哪个中兴之祖会冒出来拯救公司于水深火热之中。之于Leaf而言，复兴之举其实就是壮士断腕，轰轰烈烈的"214事件"后大阪开发室被收拾得干干净净，一群老臣子被体面地请出公司，从而令开发的重心转移到了一群"F&C来客"所组建而成的东京开发室，Leaf的血液不再纯正，不经意间反而成了F&C血脉的延续。反观F&C一侧，混乱的局面还在延续，此时扮演力挽狂澜的角色的是"F&C三巨头"之一，有"不死井"之称的藤井纯生。

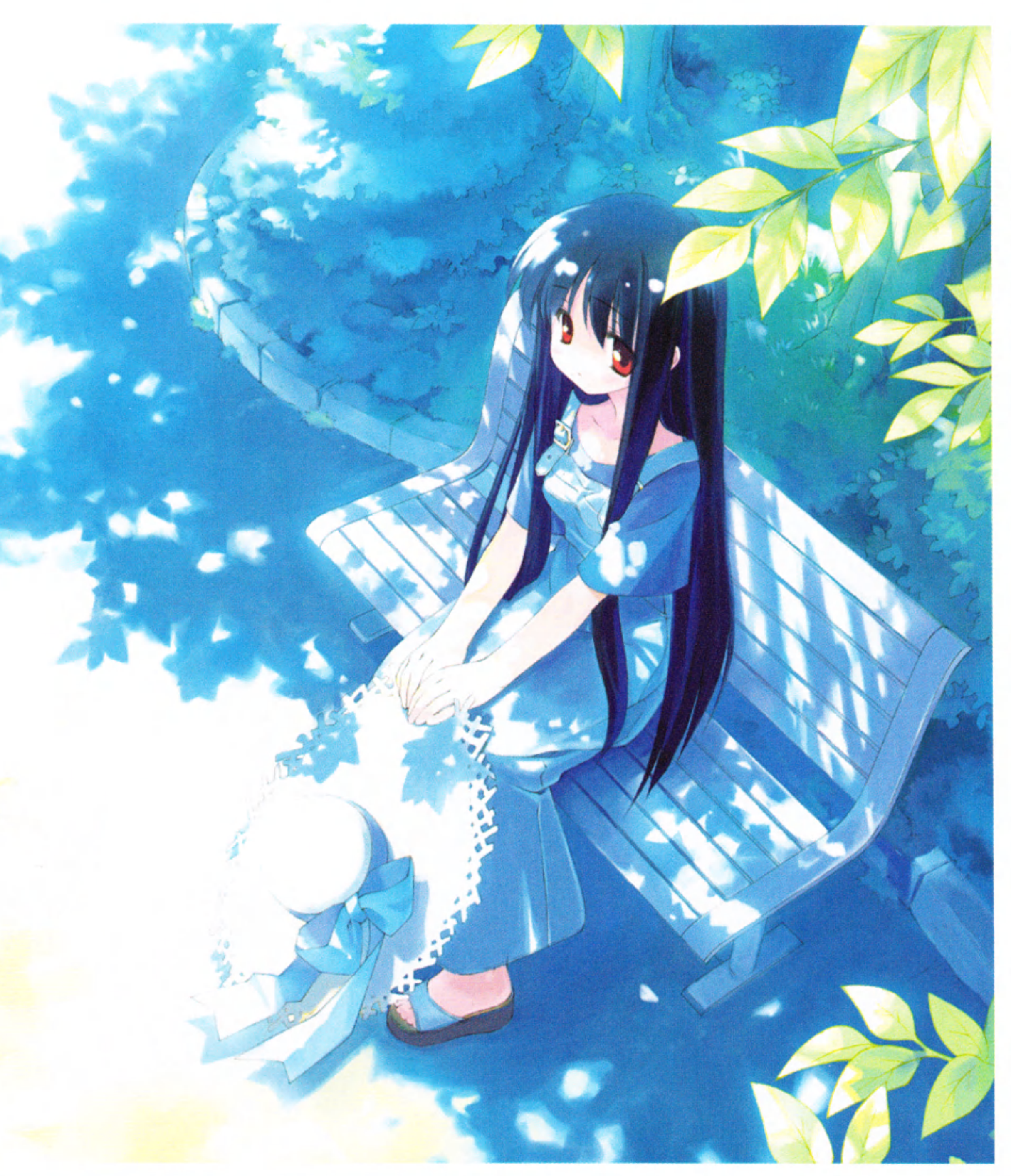
所谓的F&C三巨头是指金杉肇、稻村龙一和藤井纯生三位公司元老，其中金杉肇主要负责音乐制作，掌管着子公司DOORS MUSIC ENTERTAINMENT，F&C大部分游戏的音乐都由这家公司出品。稻村龙一是COCKTAIL SOFT的中坚力量，『快餐店之恋』系列的制作人，一手带出了美里和桥本等人。藤井则算是FAIRYTALE一侧培养出来的嫡系，在那段动荡的岁月里，他的主要功劳就是挖掘出了☆画野朗×トノイケダイスケ这对创作组合，为公司贡献了『Canvas』系列，以及后来的『水月』。

『Canvas』移植DC后不久『水月』的企画就启动了，新作的STAFF大体上延续了『Canvas』的主力阵容，变化是☆画野朗任唯一的原画师，トノイケダイスケ则独揽脚本之职，前作的制作人由F&C的社长笹冈洋光亲自担任，这次他退居二线，由之前任监修的藤井出任制作人，监督则仍由弥七担任。此时的FC01正值兵强马壮，『水月』的开发顺风顺水，翌年4月就正式发售了。

『水月』是中规中矩的纯爱AVG，剧情设定相当经典复古，男主角遭遇交通事故罹患失忆症，被送到一个乡间小镇疗养，从病床上醒来的男主角对自己的身份以及周遭的人和事全无记忆，却唯独记得梦中出现过的一位呼唤自己为丈夫的少女。很快他就遇到了他梦中的那个人，一个与导盲犬相依为命的失明少女牧野那波，物语就此拉开了序幕……

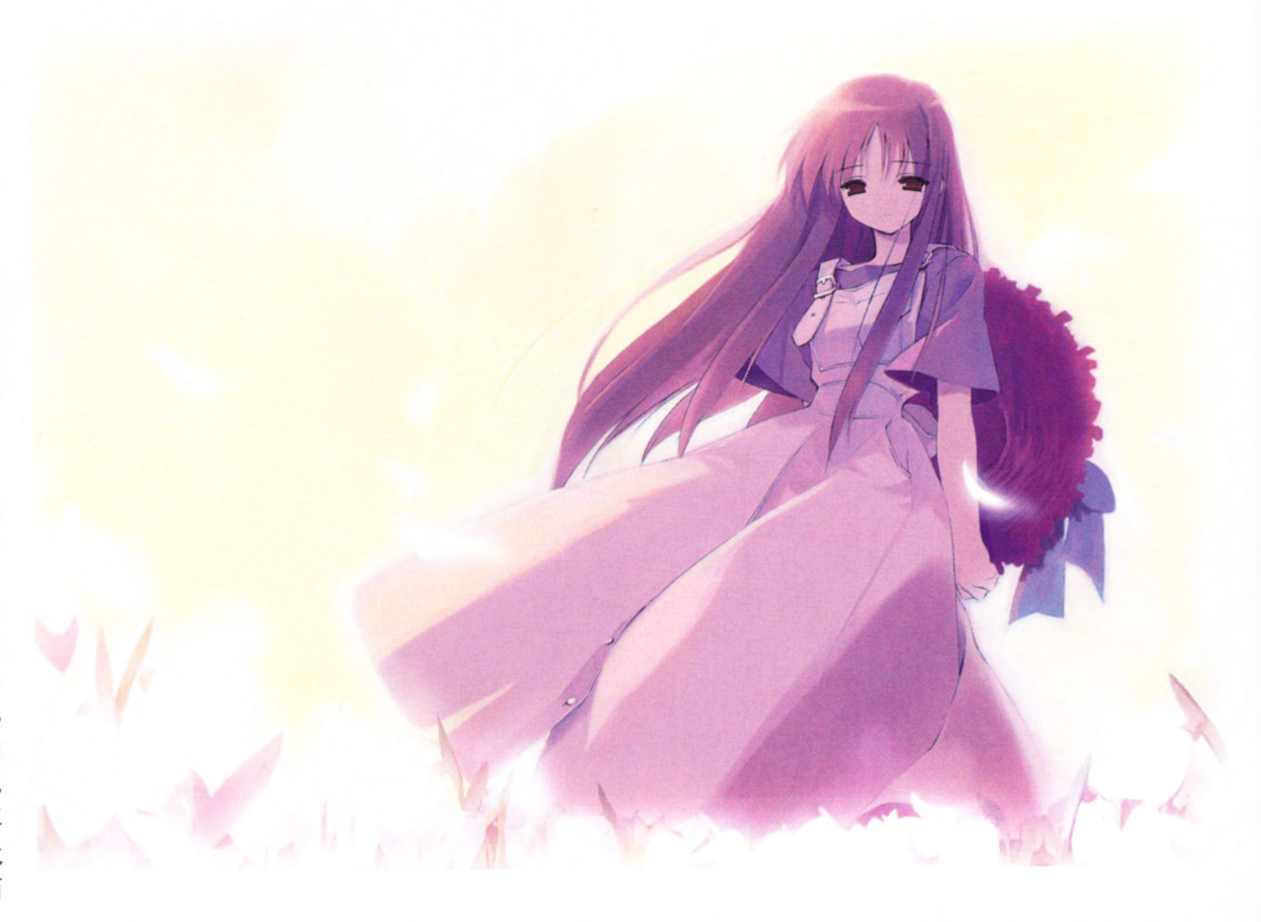
本作是トノイケダイスケ第一次独立撰写脚本，亦是一次完美的演出。他在老套的世界观设定中加入了很多新奇的元素，像是引发玩家广泛讨论的民俗学概念，以及梦与现实双重世界的哲学观，这些设定起到了化腐朽为神奇的力量，是使『水月』有别于一般纯爱田舍题材Galgame的标志性特点。トノイケダイスケ醉心于民俗学大师柳田国男，及其弟子折口信夫的著作，通阅柳田国男的代表作『远野物语』和折口信夫的学术"折口学"。『远野物语』是柳田国男根据岩手县远野町的小说家佐佐木喜善的笔记编撰而成的著作，记叙的内容都与日本民间传说的神怪有关，书中详细描述了天狗、河童、座敷童子、山人、神隐等民间流传甚广的妖怪和灵异事件的源头考据，可以称得上是日本第一部系统记录民间鬼神之说的近现代文







献，对后世有着深远影响。眼下很多以神怪为题材的 ACG 作品，如『夏目友人帐』『滑头鬼之孙』等作在考据方面都以柳田国男的文献为准则。将大量民俗学概念搬入 Galgame,『水月』还是第一次，不仅如此トノイケダイスケ还借鉴了不少与日本远古神话有关的设定用在了作品中，比如“黄泉之国”“天之岩户”云云。这些不常见的辞藻，加上现实与梦境互相切换的演出手法，的确给作品的世界观设定蒙上了一层神秘的氛围，在玩家们眼中这等于就是将脚本的深度提升了一个档次。当然除了世界观的独特性，游戏故事本身写得也很棒，很多情节是需要玩家多番推敲才能理解的，各种伏线的配合也恰到好处，在难度和游戏性方面达到了一个较好的平衡。F&C 出品的游戏，老实说以原画见长的司空见惯，以脚本见长的却并不多，『水月』的脚本在 Eroge 批评空间上普遍能得到 80 分左右的高分实属不易。



多年来一直作为 F&C 看家本领的游戏原画在『水月』里也得到了淋漓尽致的发挥，☆画野朗与トノイケダイスケ联手在人设方面做出了卓有成效的努力，『水月』是一部仅仅因为几位关键性的角色就足以给玩家留下深刻印象的作品。游戏的第一女主角牧野那波有着很少见的盲女的设定，但在游戏中玩家很容易会忘掉她双目失明这点，因为那波总是表现得那么优雅得体，举手投足间投射出一种古典之美，而且经常会摆出一副深情凝望着对方的表情，使人完全感觉不出她的眼底其实根本就倒映不出任何人的身影，仿佛那波是在用心凝视而不是双目。作为典型的黑长直淑女，牧野那波既有端坐在图书馆用手指轻轻触摸盲文时的那种静谧，又有出现在梦中身着典雅古风民族服饰时的妩媚，这种双重设定令玩家们欲罢不能。



但『水月』中人气最高的女主角并非那波，而是在男主角身边扮演女仆角色的琴乃宫雪。她人如其名，洁白女仆装下白皙的肌肤、朱红色的眼眸、如海冰一般纯洁的浅蓝色头发，整个人感觉就像是罹患白化病一样白得震撼人心，更因为红色的眸子而被形容为雪兔。雪的温柔体贴，妹抖属性，再加上她超凡脱俗的外貌博得了几乎所有玩家的好感，网络上遍地可见玩家对雪的溢美之辞。多年后☆画野朗谈到『水月』时也曾表示雪是他画过的所有游戏中一期一会的一个角色。人气仅次于雪的还有萝莉双子姐妹，香坂爱丽丝和香坂玛丽亚，双子丼是 Galgame 中一道点菜率很高的名物产，更何况是百合气息浓厚的教会出身的萝莉双子姐妹。其实『水月』中的萝莉角色不止香坂姐妹两人，妹系角色大和铃兰在一部分萝莉控玩家中也享有极高的人气，说到底☆画野朗是个以萝莉角色见长的原画师，给广大萝莉控玩家们留下这一初印象的其实就是『水月』中的香坂姐妹和铃兰。另外还有一个值得一提的细节是，『水月』中大量出现了放尿的重口味 PLAY，被玩家戏称为“尿月”，仅凭游戏的纯爱外表还真看不出☆画野朗有这种重口味的嗜好。事实上很多以放尿 PLAY 著称的画师都是萝莉系的（比如某『kiss×sis』的无良作者），难道萝莉放尿在视觉表现方面有加成效果?

『水月』一经发售，F&C 不思进取，一心敛财的贪婪嘴脸再次显露出来，在此后的 8 年里共推出过 7 个衍生版本，其中 3 次是毫无诚意的 Renew，4 次是移植，且只有 KID 操刀







的PS2移植版『水月 ~迷心~』获得了成功，KID 早期其实仅靠为 F&C 的游戏做移植外包就赚了不少钱。08 年由一家名不见经传的公司 GoodNavigate 将『水月』移植到了 PSP 上，此后 F&C 基本上就采取放任自流的态度不再翻新骗钱了。前段时间惊闻 GoodNavigate 打算在 PS3 上打造全新的『水月 弍』，只是漫漫十年过去了『水月』早已物是人非，不知后事如何。

在 F&C 有一个奇怪的现象，游戏大卖往往意味着开发团队的分崩离析。按照常理说游戏烂在仓库里才会有人背黑锅走人，游戏大卖自然是皆大欢喜，升职加薪，可这在 F&C 是行不通的。几年前 CHARM 一干人等的离去就是因为区区几张福泽谕吉（日元万元大钞上印的那个人），眼下好不容易又把原画室的新人们培育成独当一面的人才，但资本家本性难移，『Canvas』和『水月』两作连续大卖后，☆画野朗和トノイケダイスケ等功臣纷纷要求提高待遇，资方自然是几番推脱，几个来回之后☆画野朗等人与公司的关系就陷入了对立的僵局，最终导致了 04 年☆画野朗和トノイケダイスケ效仿前辈煽动"叛乱"，并自立门户的事件。



CUFFS 在夹缝中诞生
RAISE FROM THE CRACKS



就在不死井带领着☆画野朗等人热火朝天得重整 F&C 的大旗之时，其实公司内部的争斗从未间断过，公司越是赚钱，利益集团之间的摩擦就越频繁。存在感最为稀薄的 FC03 在 2002 年率先闹分裂，这个以制作"创意"游戏为宗旨设立的工作室并无太多建树，而是和另两个工作室一样喜欢吃老本，02 年 FC03 改组为 Dream Soft 公司，两年后公司正式独立，又过了两年公司不欢而散，主力成员另组 SkyFish，宣布与 F&C 划清界限。从 2001 年 F&C 大改组，到 2004 年旗下三大公司纷纷宣布独立，当中只维系了短短三年不到的祥和时光。

04 年随着 Dream Soft 的独立和 COCKTAIL SOFT 的复活，工作室体系实际上已经名存实亡了，唯独剩下的 FC01 当时还拥有着最庞大的制作团队，原画室由☆画野朗领衔，在玩家中已经培植起了不错的口碑，眼看就要回到御三家离开前的巅峰状态了。但在 04 年这一切又都化作了泡影，公司的分裂就意味着资源的再分配，☆画野朗等人的加薪要求又一次被束之高阁。难遏胸中怒火的☆画野朗和トノイケダイスケ别无选择，只有揭竿而起宣布与公司决裂。与前辈 CHARM 等人如出一辙的是，在☆画野朗的煽动下 FC01 有相当一部分的员工愿意跟随他们脱离 F&C，这些人重新集结在一起，由☆画野朗和トノイケダイスケ两人牵头，成立了一家新的公司 CUFFS，公司成立之初还得到了横田守的公司 Studio Line 的帮助，一度作为 Studio Line 的下属品牌示人，2005 年 CUFFS 正式作为有限公司设立，☆画野朗任社长，办公地点设在上池袋。

☆画野朗离开 FC01 时，有多部游戏正处于企画阶段，其中一部『Aria』已经在开发当中，☆画野朗走后无人接手项目只能腰斩，成为一段黑历史。『Canvas2』的企画也已经进行到了某个节点，公司原打算继续以☆画野朗为核心，保留原先的作画班底，但☆画野朗走后一切都无从谈起了。作为应急之策找来了刚刚从 CIRCUS 辞职不干的七尾奈留，接着又提拔了新人ちこたむ，总算又把原画阵容给稳了下来。要说 F&C 的运势还真有点吉人天相，每每危机时刻总能抓到救命稻草，御三家走时桥本自投罗网，从而确保了『快餐店之恋』系列继续生龙活虎，☆画野朗离开时





又让他们挖到了受不了性骚扰从马戏团逃走的七尾奈留，这下让『Canvas』系列也转危为安了。有了前作的人气基础，再加上七尾奈留的号召力，『Canvas2』成为整个系列中成就最高的一部，05年居然还获得了TV动画化的机会，要知道此前F&C那么多力作都只有做成OVA沿街叫卖的份。

☆画野朗既然已经离开，哪管得了身后那些多事，任凭『Canvas2』的原画团队一个劲地琢磨模仿他的画风，忙得不亦乐乎，而自己也是千头万绪自顾不暇。CUFFS创立的头一年遇到了资金和手续方面的双重困难，这使他不得不在横田守手下委屈了一段时间。05年证照齐全，CUFFS正式挂牌，新作『樱花结』的企画也顺利上马。由于是新公司的处女作，☆画野朗和トノイケダイスケ格外谨慎，不愿假手于人，亲自担任原画和脚本，两人也想靠此举最大可能的利用一下在『水月』时积攒下来的人气，为新作找到突破口。

由于一时间缺乏强力的监督和制作人，两人退而求其次的方法就是尽可能地参照『水月』的模式来打造这部新作，所以很多玩家都把『樱花结』视作『水月』的另类强化版。而得到大幅强化的主要是人设和音乐，トノイケダイスケ刻意简化了前作毁誉参半的复杂的世界观设定，比较量力而为的把主要精力都放在了挖掘角色的深度。☆画野朗则受到老东家影响，一直想做一部妹系游戏，在『樱花结』里他如愿以偿了，两位女主角桐山樱和秋野红叶，一个是实妹，一个是表妹，第三女主角濑良可怜是死党的妹妹，货真价实的妹系！由于绘制原画时☆画野朗刻意使用了较小的头身比，所以角色无视年龄的存在，看上去都挺萝莉化，这成为日后CUFFS作品的一大视觉特征（还有一个隐藏特征就是放尿PLAY，之前点到过了）。

游戏另一大值得赞赏的地方是由著名游戏音乐人安濑圣谱写的配乐，以钢琴和小提琴为基调的BGM受到玩家们的一致称赞。画面和音乐两方面的高素质，加上各角色纯爱路线的深入刻画使『樱花结』在向来以苛刻著称的批评空间上得到了中央值80分的高分，超过了之前的『Canvas』，与『水月』持平。在当年度『TECH GIAN』举办的“日本美少女游戏广告赏”里，『樱花结』摘得了最优秀广告赏，也就是大赏，为CUFFS的成立创造了一个不俗的开局。





樱泽いづみ的助阵，以及カントク的到来

SAKURAZAWA AND KANTOKU

05 年是百鸟争鸣，神作遍地的好年景，以一个新品牌出现在玩家面前的 CUFFS 只能说是马马虎虎，需在夹缝中求生。好在那几年 Galgame 销量的前十都被萌 Game 牢牢占据，以萌系作为立足点的 CUFFS 才风平浪静得度过了创业的第一年。『樱花结』发售后身为一社之长的☆画野朗暂时把精力转移到了公司运营事务上，他为自己物色了一位顶班原画师桜沢いづみ，并为后者度身定制了一部新作，这便是 CUFFS 的第二作『ワンコとリリー（汪汪和莉莉）』。

桜沢いづみ是一家小型 Galgame 公司 KLEIN 的当家原画师，在兽耳系作品的玩家群里享有盛誉，尤其是犬耳这个小分野，论萌度几乎是无人能敌。樱泽的画风与☆画野朗比较起来有诸多异曲同工的地方，而且樱泽笔下角色的眼睛更大，脸型更圆，使用红晕更频繁，用色方面则跟☆画野朗一样偏爱浅黄色和粉红色系，这样的角色在视觉效果上更萝莉化。『汪汪和莉莉』这个新作单从名字来看就是一部有狗有关的作品，所以说是为桜沢いづみ的画风而特别设计的。其实在『樱花结』里就曾经有过宠物的戏份，三位女主角都是爱狗之人，女主角之一濑良可怜的帽子和围巾是根据犬耳和狗爪的样式来设计的，这种可爱的小设定往往很能博得女性玩家的欢心。桜沢いづみ的强势之处就在于她的 fans 群里有相当一部分数量是女性，因为她有时也会参与一些女性向游戏的原画，而且女性玩家对动物拟人是完全没有免疫力的。『汪汪和莉莉』瞄准的就是这部分女性玩家的市场，这可以说是☆画野朗初为社长时一些不成熟的想法中的一条。

从原画师转型做老板的成功例子其实并不多，更多情况下是由担任企画统筹的人员来做管理工作比较适合，因为原画师的视野往往会比较狭窄，考虑问题并不全面。☆画野朗想吸引女性玩家的想法其实就很一厢情愿，他并没有看到 CUFFS 贸然改变游戏风格将会带来的风险。但桜沢いづみ的原画毫无疑问是他信心的来源，不管怎么说萌 Game 靠的就是卖萌，只要角色设定成功，一切就都不成问题。トノイケダイスケ在『汪汪和莉莉』上也没花太多精力，游戏的设定相当简单，男主角和女主角，加上两人的宠物汪汪和莉莉，四个角色就组成了一个简单的后宫，接下来的事情就只剩啪啪啪了。

期待着 CUFFS 一年能有一部大作问世的玩家们这下期望落空了，☆画野朗眼看销路不畅，心生一计，决定把游戏先拿到那年夏天的 C70 上做先行贩卖，赚个“限量发售”的噱头，吊一吊玩家们的胃口．为了这个限量版 CUFFS 还搞了一本『汪汪和莉莉』OST+ 应援画集套装作为附属特典，包括樱泽和☆画野朗在内共有 15 位画师执笔应援，这个排场也算不小了。谁知限量版后迟迟不见有新的动静，游戏的正常发售一直拖到翌年的 3 月，中间竟相隔了 7 个月之久，硬要说成是什么高明的销售策略实在是有点牵强。

作为治愈系作品『汪汪和莉莉』当然可以算是部好游戏，原画强大依旧，安濑圣的音乐也还是那么的高水准，游戏还继承了放尿 PLAY 的传统，就是流程简单了点，而且一开始入手十分困难。且说桜沢いづみ开发结束后就拿了劳务费回 KLEIN 去了，合作虽然没有延续下去，但情谊留下了，以后时常能在 CUFFS 的 FD 里看到樱泽绘制的应援壁纸。另一方面☆画野朗发现把游戏拿去 Comiket 卖其实还挺划算的，他本人对同人创作并不怎么热衷，有一个叫漣々堂的同人社团，出勤率比较低就是了。

Comiket 上能赚钱还是龙骑士 07 老师给大家带来的启示，04 年龙骑士靠卖同人游戏就赚了几个亿，这种一本万利的买卖谁不眼红呢？所以 07 年的 C72 上 CUFFS 就带着另一部小品游戏『おにいちゃんだぁいすき！～LOVE? or LIKE?～』出来继续吆喝，游戏找了一班不知名 STAFF 制作，剧情简陋到不行，就是陪双子丼收集 HCG，被玩家嘲笑为“听歌游戏”（CG 少

得连卖画游戏都算不上了，因为主题曲不错就成了听歌游戏）。这种骗钱手法毕竟不是正道，C72 以后 CUFFS 就没有再采取过类似手段了。

但 2007 年☆画野朗也并非毫无作为，他把两个前途无量的新画师收入了帐下，兼清みわ和カントク。要说兼清みわ是新人实在是牵强了些，人家出道的时间不比☆画野朗晚，01 年的时候就给游戏做过原画了，但诡异的是自从 01 年画了两部游戏后突然像人间蒸发了一样，6 年来再没有涉足过 Galgame 领域，不知☆画野朗又把他从哪个垃圾场里拖出来，在 07 年那年成为 CUFFS 的主力原画师之一，与カントク搭档。

カントク同学笔者已经介绍过无数次了，一个靠画同人图更新个人网站积累人气起家的努力家，06 年初涉商业作品是在戏画的一部游戏『angel breath』里，戏画过去也是一个乱糟糟的垃圾场，过往路人无数，不是什么可以长久发展的好去处，所以カントク也被挖到了 CUFFS。☆画野朗大肆充实原画团队是为了将来开设姐妹品牌做人才储备，兼清みわ和カントク两人到位后就马上如火如荼地投入到新作『アメサラサ ～雨と、不思議な君に、恋をする～』的开发中。トノイケダイスケ这次也退居幕后，新作的脚本找来市川环和風間ぼなんざ做外包，这两人都来自于 UNiSONSHIFT，也就是上期介绍的伊东杂音所在的公司，两人在制作纯爱治愈系作品方面是颇有些经验的。游戏始终围绕着雨这个话题展开，不乏很多妙趣横生的设定。人设方面兼清みわ和カントク适应很快，尤其是カントク刚入行不久就很快成长为能独当一面的角色，☆画野朗对他的发展起到了深远的影响。カントク过去常年以画同人为主，画风有那么点飘忽不定，作品质量起伏也比较大。经过☆画野朗的一番调教カントク变得能懂得团队协作，并在监督的指示下实现各种画风细节上的调整。兼清みわ的画风经过调整后一下子就变得跟☆画野朗像是一个模子里刻出来的一样，而カントク现在仍然能画出属于自己的风格，在诸如脸型、五官的位置、红晕的使用等方面カントク从☆画野朗那里学到了不少，但カントク画风中的元气是☆画野朗一直以来所不具备的。

CUFFS 的作品以前过分追求治愈系，追求纯真的感觉，并没有注意到萝莉系角色应有的元气这一点，カントク的出现为他们补足了这一缺憾。『アメサラサ』的整体风格，从脚本到原画都与 CUFFS 之前的作品有诸多不同点，新作的评价并没有两部前作来得高，但玩家对游戏的认可度仍然维持在音画素质强于故事内容这个既有标准上，游戏中表现最好的仍是音乐，其次是原画，最后才是脚本。这就是宿命，不认不行，想要逆天改命的结果就是，输得一败涂地。





不期而至的“黑历史”

UNEXPECTED BLACK HISTORY OF CUFFS

『アメサラサ』发售后不久，CUFFS 就迫不及待地公布了第五作『Garden』即将发售的消息，这次由休养多时的☆画野朗亲自担任原画，脚本和音乐制作也都恢复到以前的老阵容，由トノイケダイスケ和安瀬圣来操刀，外界普遍预感『Garden』将再现『樱花结』时的强势表现。久违的复出之作，☆画野朗为『Garden』的发售做了不少铺垫工作，不仅勤快地在官方网站上一直更新博客报告游戏的开发进度，还邀请了漫画家森島プチ在网站上画了 4 集应援漫画，同时不定期邀请其他画师来绘制游戏的应援壁纸。☆画野朗正在踌躇满志之时却没料想到会后院起火，眼看 10 月 26 日的发售日期越来越近，游戏制作进度居然大幅落后于预期，尤其是老搭档トノイケダイスケ的脚本成为开发滞后的主因。当死线终于只剩一周时，☆画野朗无奈在博客上宣布游戏发售将延期，游戏跳票在业界司空见惯，CUFFS 虽然没有前科，但玩家们也不是不能理解。トノイケダイスケ在写作速度方面本来没有什么问题，毕竟是从 F&C 时代就一直合作至今的老搭档，尽管 CUFFS 创建后时不时要分一些精力到公司运营方面，但公司之前的 4 部游戏里有两部是トノイケダイスケ撰写的脚本，不存在空白期太长而不适应的问题。那么『Garden』的问题究竟在哪里呢？很简单，角色路线太多了！トノイケダイスケ操刀的 CUFFS 前两部作品都只有三位女





主角，算是小而精的作品。『アメサラサ』的女主角增加了，相对的脚本也由两人分担。但这次『Garden』的可攻略角色竟然多达 7 人，以往在 F&C 时遇到类似情况都会指派复数的脚本师分担压力，但这次不知道是トノイケダイスケ太过自信还是☆画野朗因为睽违太久的复出而兴奋过度丧失了理智，总之由トノイケダイスケ一人扛下所有脚本工作实在是自掘坟墓。

跳票并不是 CUFFS 的作风，『Garden』的第二发售日被定在 08 年的 1 月 25 日，也就是距离前一个日期仅仅三个月以后，通常情况下 3 个月时间追加一条路线，然后做点 Debug 工作，完善一下画面表现，跳票的游戏勉强还是可以赶上死线的。可惜 CUFFS 的修正工作远没有外界想象的这么顺畅，トノイケダイスケ已经拼尽了最后一口气，但游戏距离完工还是有不小的差距。但让所有玩家震惊的是，☆画野朗坚持不再让游戏二次跳票，而是在 1 月 25 日按时发售了，游戏发售的当日官网上同时放出这样的一条公告："因为敝社能力不足，导致脚本工作无法在游戏发售前按时完成，所以原先计划中的姬宫瑠璃和龙胆爱这两个可攻略角色将改为不可攻略，公司在此深表歉意！"简单来说就是在一些玩家已经入手游戏之后才被告知原来两位女主角无法攻略了，他们被骗了！入手的是一部次品，而这样的次品竟然不管不顾地就强行发售了，这种不负责任的行为比跳票要恶劣百倍。忠实的玩家们无法理解为什么素行良好，从未让他们失望过的☆画野朗竟会做出这种卑劣的奸商之举，女主角在游戏发售当日才被告知凭空"消失"这种事在业界此前闻所未闻，玩家们当然无法接受。但店家的政策是游戏一旦卖出就不能接受退货，所以很多花了冤枉钱的愤怒玩家只能把怒气一股脑的撒在 CUFFS 的官网上，在博客上把☆画野朗骂了个体无完肤。外界对『Garden』的评价自然也是一落千丈，事实上很多玩家根本没有兴致再去体验游戏了，Galgame 玩家的"处女情结"是很强的，一旦得知游戏是不健全的"破鞋"马上避之不及，发售翌日就有大量玩家向中古柜台低价抛售，从而造成了市场的混乱，还未下架的『Garden』遭到了很多店家的撤架处理，而一旦撤架游戏的销量就毁了，到头来可能只有桂木桂马这种究极 maniac 才会为了收集而去购买这种黯然退出市场的"幻之游戏"。

作为补救措施 CUFFS 事后的一些做法其实也很耐人寻味，『Garden』的问题不仅仅是少了两位女主角这么简单，游戏 CG 回想，音乐欣赏等模式方面也存在重大纰漏，游戏补丁首先要解决的是这些硬伤。☆画野朗虽然一直承诺缺失的两位女主角事后会补上，但等トノイケダイスケ写出龙胆爱线并免费发布在网上供玩家下载时已经是 5 月份的事了，当时早已没有人记得这部宇宙超级大地雷的存在。即便还有极少数忠实玩家一直在守候官网的更新，那么不久以后也将被 CUFFS 彻底伤害到永远无法复原的地步。游戏最后的一条姬宫瑠璃线的免费下载被推迟到 09 年的 9 月，但当玩家苦等一年零八个月以后等来的竟又是一条跳票公告，称因为种种原因姬宫瑠璃线的发布日期未定，就这样直到两年后的今天，这位遗失的女主角仍然像孤魂野鬼一般不知在何处飘荡着，迟迟无法归位。而罪魁祸首トノイケダイスケ这之后就再也没有出现在任何一部新作的 STAFF 表中，也像凭空消失了一般。CUFFS 的最新作『CAFE SOURIRE』将在本月 24 日发售，避了三年多风头的☆画野朗再次复出担任原画，力挺 CUFFS 沉寂已久的主品牌，但脚本一栏里已经看不到トノイケダイスケ的名字了，也没有消息说他已经离开了 CUFFS，难道这位老兄真的一直在酝酿那鬼魅一般的姬宫瑠璃线？





“黑历史”的后续是扩张？

EXPANSION AFTER BLACK HISTORY

『Garden』的折戟沉沙对 CUFFS 的打击是沉重的，亏钱事小，砸了招牌事大，遭此一劫恐怕短时间里游戏玩家看到 CUFFS 几个字母都要避之不及了。无奈之下☆画野朗祭出的策略就是事不宜迟马上开设姐妹品牌 Sphere，以曲线救国的方式延续公司的生命。☆画野朗终于走上了和有叶相同，其实也很大部分 Galgame 厂商相同的道路——扩张，只不过 AB2 的扩张是主动的，是顺势而为，在收集了众多伙伴之后，让他们各自能在新品牌里独当一面，这才是有叶的如意算盘。而当走上扩张之路时，尽管有了兼清みわ和カントク两位悍将，☆画野朗却在脚本环节上栽了跟头，不能不让人感叹他身为一个原画家所无法摆脱的局限性，其实果断沿用外包方式的话，也不至于遭遇『Garden』的惨败，正应了那句话：能背后捅刀子的只有挚友。

其实 Sphere 的成立还有幕后的故事，为何兼清みわ和カントク两人负责的姐妹品牌 CUBE 直到 09 年才组建，而没有任何基础的 Sphere 会先出现？一位故人的登场起到了至关重要的作用，此人就是文初提到的橋本タカシ，桥本终于厌倦了 F&C 的勾心斗角，从名不副实的首席原画师的位子上引退。F&C 前成员离职后投奔故人是有传统的，所以桥本第一个想到的就是老朋友☆画野朗的 CUFFS，因为两人入职时曾属一个体系，有些交情，而像 Leaf 和 SkyFish 两家公司与桥本基本上就是陌路人。☆画野朗正缺一位定海神针般的人物，于是一拍即合，Sphere 很快组建起来了。此后的故事在之前撰写的橋本タカシ一文里有过详述，所以就不重复写了。Sphere 迄今为止发售过的唯一一部作品『缘之空』因为推倒实妹的设定而被广泛议论，更因为高桥丈夫的激情改编而一时间成为街谈巷闻的热门作品。其实☆画野朗对妹系作品的狂热完全不亚于桥本，CUFFS 创建以来唯二持之以恒不轻言放弃的两大传统就是妹系 + 嘘嘘，☆画野朗如果真有商业头脑的话应该请高桥丈夫把旗下作品都拍个遍（笑）。

请来桥本只是解决了原画问题，整个 CUFFS 的脚本危机仍然萦绕不去。『缘之空』的脚本只能用乏善可陈四个字来形容，两位脚本师都是无名之辈，说白了游戏就是靠着实妹的噱头，然后卖桥本和铃平的画。『Garden』事件之后，CUFFS 最值得一玩的新作还是 09 年 9 月出品的『夏之雨』，当时游戏已经挂上了 CUBE 的名头，而 CUBE 是 CUFFS 的第二个姐妹品牌。『夏之雨』名义上是继承了『アメサラサ』的整体风格，但实际上内容差异极大，大到堪称颠覆性。游戏保留了前作的原画和音乐阵容，也就是兼清みわ和カントク搭档安瀬圣 +Duca 的组合，音乐一直是 CUFFS 的强项，因为多年来有安瀬圣的支持，有 Duca 一直为游戏演唱主题曲。兼清みわ和カントク两人默契的配合也能让玩家感到欣慰，カントク在 80 后新一代画师中的人气已经可以排到前三，在新一代玩家中的号召力是值得信赖的。最令公司头疼的脚本问题在『夏之雨』里竟也不可思议地被搞定了，而解决这一难题的是两位刚出道的年轻脚本师紺野アスタ和皆本あいる。如前所述『夏之雨』颠覆了 CUFFS 多年来不懈追求的固有风格，因为它不再是一部妹系游戏，而是一部标准的姐系游戏！以往作为女主角设定标配的实妹和义妹被换成了同父异母的姐姐和年长一岁的幼驯染，可攻略角色里居然还有男主角的任课老师，这对姐控玩家们来说简直就是王道游戏啊。标准的夏 Game，加上王道姐系女主角路线，探讨的又是友情、家族爱这些容易引起玩家共鸣的感情问题，『夏之雨』的出现和大卖为 CUBE 完全差异化的定位奠定的基调，并以一种颇具戏剧性的方式把濒死的 CUFFS 又救了回来，所谓柳暗花明又一村指的就是这种状况吧。







后记 EPILOGUE

在一口气推出了两个姐妹品牌后，深知务实之道的☆画野朗把 2010 年所有的开发计划全部延后，给团队留出整整一年的休养和磨合期。而进入 2011 年后伴随着主品牌 CUFFS 酝酿已久的强势复出，公司三大品牌几乎在同一时间发布了新作的消息，CUFFS 的『CAFE SOURIRE』之前介绍过，我们将会看到久违的☆画野朗与另两位画师合作，将经典的萌系治愈风带回给广大玩家们。Sphere 方面同样会由桥本主导，带领另两位画师在秋天推出新作『イモウトノカタチ（妹之形）』，坚定地延续妹系天王的妹系人生。而 CUBE 这边将会以『夏之雨』的主力阵容打造新作『your diary』（这次似乎是姐系和妹系角色势均力敌的情形），与之前相比较 STAFF 唯一的变化是カントク这次独立担当原画，看来☆画野朗总算是找对接班人了。

所以说此一时，彼一时，业界的黑历史往往就是这样，到了该翻过去的时候就会被毫不留情地翻过，而且有这样一条不成文的定律，凡是成功的大手 Galgame 公司必会经历黑历史。这么说来，☆画野朗与他愉快的伙伴们眼下是不是也正在走向大手之路呢？希望如此吧。▲



魂转梦移 剑鬼再临

——再谈『鬼哭街』的魂之武道与幻之江湖

□文/多摩 □责编/秋叶 JEDI
□美编/晗酱

早在奈良原老师的『装甲恶鬼村正』推出后，爱的战士虚渊玄就觉得“毒！德味！大师！学习了！”，表示要活学活用，想尝试一下用村正的演出方式来演绎自己的作品。于是一贯我行我素的老虚总算没有让大家失望，大地震后不久的 2011 年 3 月 18 日，N+ 官网便放出了更新消息——『CYBERPUNK 武侠片 鬼哭街』重制版在 PC 平台上发售决定！而且，还是全年龄全语音！这个消息很快又像传染病一样蔓延至大街小巷，于是，当时还在期待小圆脸 BAD ENGDING 的虚渊 FANS 们，看到消息一激动，就越发丧心病狂地期待绝美幻灭的死光光结局了……







Old Kikokugai

灵魂解放

——九年前的"小说"企划鬼哭街

笔者在上上期虚渊玄的列传中就已经提到,『鬼哭街』的诞生还要感谢一个叫做たきしたまさはる的人。从广告被拔擢至剧本写手位置的他,因为和这群汗臭的基佬八字不合,软磨硬泡了六个月,硬是没写出个所以然,搞得小坂一怒之下就把这位社内唯一能写萌系的新人写手给一脚蹬了。这六个月,其他的成员还有活儿干,可苦了老虚和中央东口,这两人大部分时间都只好坐在一边磨皮擦痒,老虚偶尔指导指导新人,然后就是网上网下看小说,而中央东口更是完全被放置PLAY,一个人寂寞得蛋疼。

终于到入秋的时候,这两个人再也坐不住了。老虚对负责开发ハロワ的小坂说,反正ハロワ没我和中央东口什么事儿,与其闲着,不如还是找个课外练习做做吧,比如同人什么的。于是,本着想干就干的原则,一个可有可无的同人企划就这样开始秘密进行了。这就是后来的『鬼哭街』。如果说Phantom是汗臭的老虚开了超级状态豁出销量在给吴宇森的『变脸』打广告,那么鬼哭街就是"原始汗臭老虚"在全心全意挥洒自己的青春。"这是一部比Phantom更逆风而行的作品,只有纯粹的虚渊FAN才会买。"老虚后来在千连座谈会上若有所思地感叹道。"实际上就是因为你一个人想做,所以就做了这么回事吧。"吉田博彦吐槽音刚落,"完全就是这么一回事。"老虚马上不假思索地给予了肯定。

既然是实验作品,那就得有个实验作品的样子。老虚一开始打从心里就对美少女游戏这种东西不感冒,小时候都是左眼肖恩康纳利右眼奇里古的,中学时代玩TRPG染上了BAD ENDING依赖症,大学毕业不得意加上24岁生了一场大病结果整个人都扭曲成了富秃子。病愈后,一心只想写小说和拍电影的他为了生活到软件公司去上了班,结果还进了贼窝。不过有舞文弄墨的地方总比连用武之地都没的好,入乡就得随俗,从『Phantom』到『吸血歼鬼』,老虚都在努力地朝自己的工作,一个游戏制作人的方向改变。但是,要想让老虚憋住身上的那股味儿和不致敬会死星人的特质,就像想让钢屋勤快起来一样,比登天还难。

那么,这个实验品究竟有多逆风而行呢?第一,它其实是一本"小说";第二,就算有了丰富的CG、压抑却略带暴力的BGM和忧伤抒情的ED曲,它还是一本"小说";第三,就算它做到了仿电影的演出,甚至把选择肢去了变成一本道,像电影一样只有一个结局,它仍然是一本"小说"。『Phantom』再大逆不道它起码算是个有妹子可攻略的游戏,『鬼哭街』直接回归真正意义的"视觉小说"的原点不说,舞刀弄剑搞基完了,还只有BAD ENDING可以看。

"加上了声音和画像之后可不可以不做成'游戏',就是说,即使有声有色也能让作品保持作为一部'小说'而存在。剔除选择肢忽略游戏性,而只拿声音和画像来渲染演出效果,我想尝试能不能做出这样的作品。"

这就是老虚未曾忘却的梦想。18禁美少女游戏不存在一般作品中那种对暴力对性的演出的压制,写这种娱乐形式完全解放的剧

本，老虚更能解放自己的思维。但是作为障碍阻挡在老虚面前的，是“游戏”这种形式的框架。怎么样才是游戏？是不是没有了与玩家的互动，比如说删除了选择肢就不能被称作是游戏？实际上这是一个很微妙的问题。

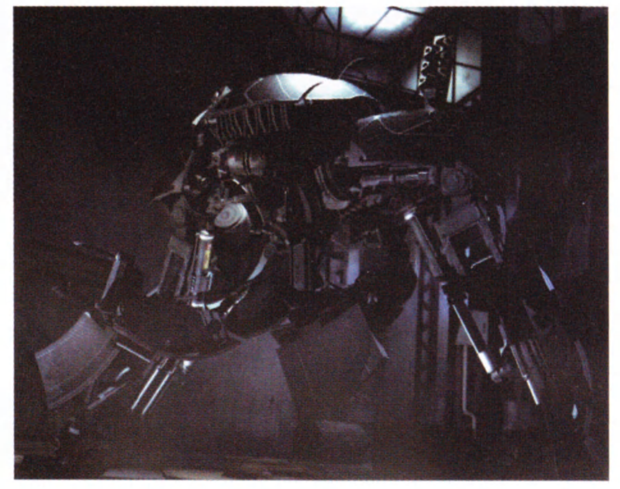
“就现今的美少女游戏来说，都是男主人公在几位女主角之间徘徊并喜欢上其中一位这样的模式，这难道不是一种束缚吗？而且人物的角色性也会随之降低……我想如果先在角色性上下文章的话，创造出一个在角色性上更稳定的人物是肯定行得通的。”

正如小坂的意见一样，拿电影来说，正因为电影没有选择肢没有多个结局，因此剧本的重心不容易分散，于是也能够更容易地将深刻的主题或者丰富的角色性表现出来，而现在的18禁美少女游戏却无法做到这一点。既然现在老虚可以做到这一点，为什么不尝试去突破呢？本来所谓“游戏”的框架，也只是业内人士常规的界定，而作品到底是怎么一回事，应该怎样定性，还是要交给玩家去判断。

“我觉得没有分歧的话，故事会更有代入感。”







虽然已经上升成了公司项目，但大家看一贯认真严格的制作指挥老虚在表面上都一副松松垮垮的样子，心里难免有些没底儿。战斗场景这么野真的大丈夫？在一边给中央东口帮忙加提建议的生肉 ATK 似乎觉得元氏兄弟的“阿吽覆灭阵”玩得有些过火，马上就被老虚以“别太胆小了”的理由喷了一脸。

和 phantom 的时候一样，关于『鬼哭街』要以怎样的结局收尾，老虚其实早就成竹在心。phantom 的时候是市场需要因而跟着做了情势变更，墨西哥去不成只好回了日本；

这是老虚给出的答案，也是老虚一直以来所固有的坚持。

由于ハロワ进程太过慢条斯理，再加上老虚和中央东口两人确实精力有限，帮忙的人越来越多，最后搅得氮正社全体动员，大家手牵手齐心协力做『鬼哭街』，这也是以前提到过的事情了。

老虚写稿的速度一向是比较慢的，中央东口画得更慢就不提了。但是唯有『鬼哭街』，制作计划上清楚地写着 4 个月内完成，时间虽短，日程却莫名地压得很准，而且，虽然一开始设定和资料上费了些周折，但文章是越写越顺，到后来几乎是一拍脑袋就能文字飞扬的程度。特别是写到重点描写网络蛊毒吴荣成的部分之时，老虚那颗激动的心就禁不住怦怦直跳。

“一开始设定人物的时候就对（上海义肢公司）社长尤为满意，写到那章（第四章）的时候，眼前一亮行云流水地就写完了。”

可以说，老虚做鬼哭街，是用“完全解放”的状态来做的，用的是制作同人的心态，而得到的是商业作品的资金和技术支持——既然从定式中跳了出来，那就一次做个尽兴。谈到写『鬼哭街』剧本的感受，老虚说道：

“根本不存在‘设计游戏’之类的麻烦事儿，只是纯粹尽兴地去写一个故事而已，整个过程充满了乐趣。”

对于老虚来说，写『鬼哭街』比写其他任何一部作品，都要欢乐——自从进了 N+ 之后他还从来没有这样放任自如过，又是拼装新出的高达模型，又是捧着武侠小说想象角色的招式，又是优哉游哉地边看港片边把制作人员的名字拼拼凑凑以满足自己的美感。

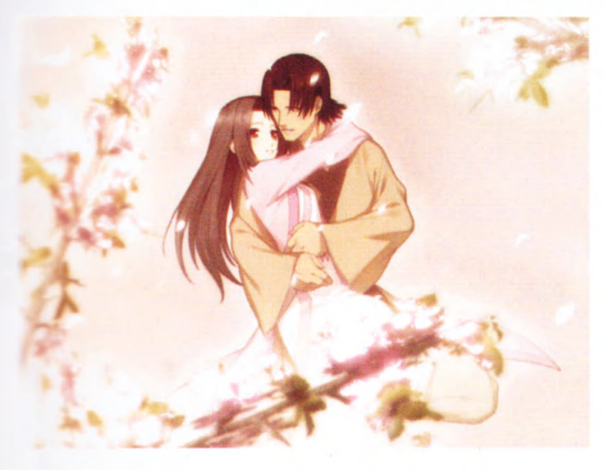
“其实说来想『鬼哭街』角色名字的时候还有两大败笔，一个是‘瑞丽’，这是中国实在的地名；还有一个就是‘豪军’，听起来好像就是澳大利亚（注：日语中通称澳大利亚为豪州）来的军人一样（笑）。”











而这次，他最初打算让收集了五片灵魂的孔涛罗亲手杀死自己的妹妹。但老虚写到一半自己变了卦，直接黑了未免太过直接，还是给玩家一些虚无缥缈的幻想会比较好。于是，那个老虚自称“还不够残忍非道”（妹游戏大全的采访他又改口说是“画蛇添足”）的黑化结局就偷偷地被埋进了黑历史，而当时知道有这个结局存在的人只有当时在制作片尾曲的矶江俊道。

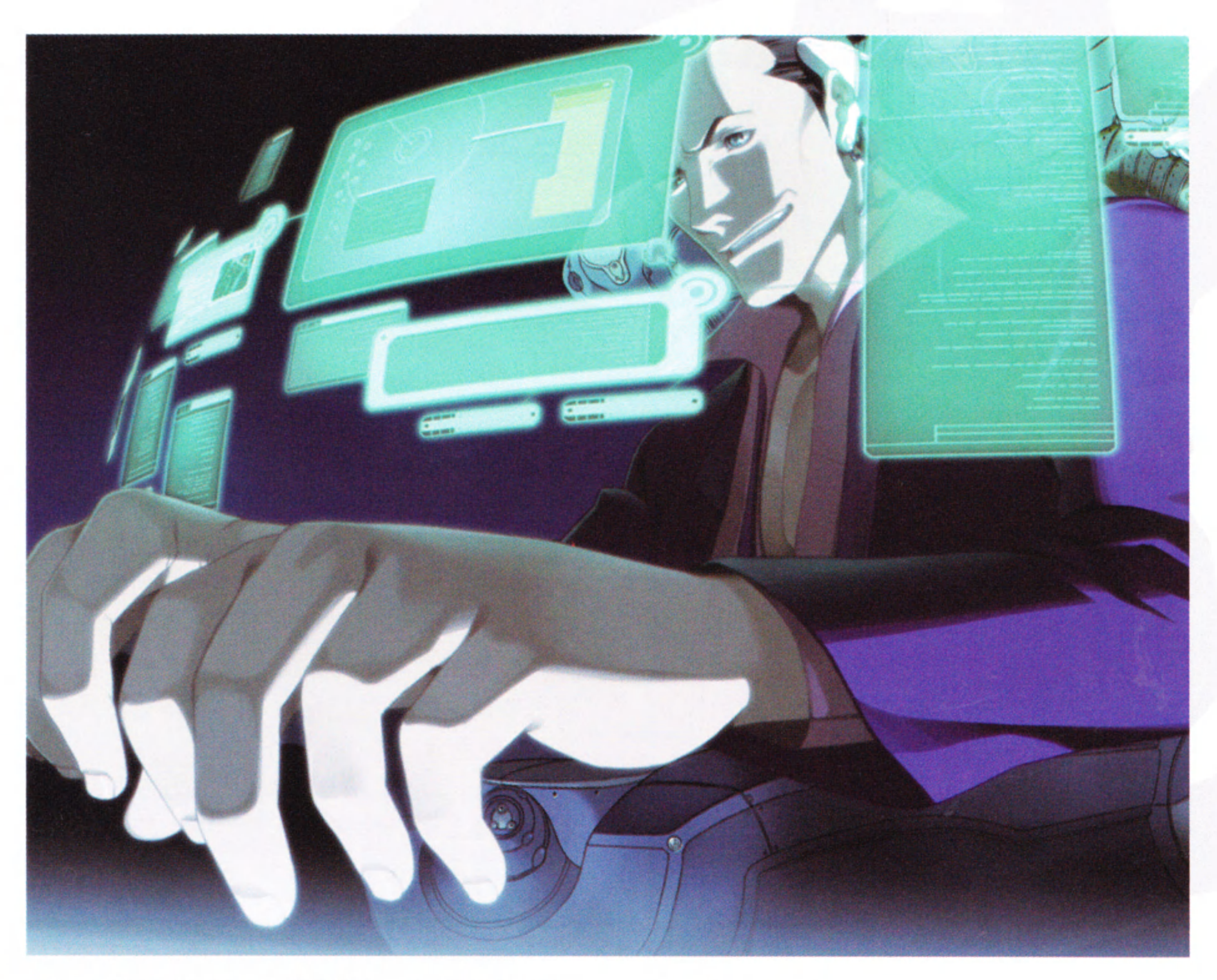
老虚决定暂且在结尾上卖个关子，虽时常会有让其他 STAFF 意想不到的举动，倒也不影响游戏的制作进程。2002 年 2 月，『鬼哭街』正式进入了全面 DEBUG 阶段，写小说写得神清气爽的老虚这才考虑到作品销路的问题。做自己喜欢的东西固然重要，但游戏人要想生存下去，还需要有人鼓掌喝彩并掏钱才行。老虚心里这才闪过一抹的不安：

“大家都成了我一个人的牺牲品……做出了这样的玩意儿。”

于是在『鬼哭街』发售之前，老虚满怀深情地写下了那篇颇有煽动意味的文，成就了 EROGE 史上的一段佳话。由于这段话大家都知道了，在下也只截出其中关键的部分：

“所以无论如何请关注我，请不要冷眼相待……中意这些作品的人，前世肯定都是我的拜把子兄弟！”

——大意就是说，我憋不住又搞出了一个汗臭到不行的东西，求各位 FANS 捐钱救我儿！（失礼）结果『鬼哭街』一出货，居然还卖出了一万三千多本。这就是老虚的文字的力量，不管身在哪个次元，总是具有意想不到的杀伤力。



『鬼哭街』所实现的，是一种思维上的突破，颠覆“美少女”或“游戏”概念的作品，之前就已经有过，但能同时颠覆两个概念，又耀武扬威地宣扬爱情破灭论的，『鬼哭街』还真是头一个。在美少女游戏市场充斥着商业泡沫的今天，借着 QB 令虚渊玄家喻户晓的春风，能让玩家换换口味去感受硬汉虚渊玄的魅力，大概也是『鬼哭街』重出江湖的理由之一吧。



Keyword Of Kikokugai

陈酿重温

——解析鬼哭街的关键词

重制版打出的是『CYBERPUNK 武侠片鬼哭街』的标题，意图很明显，就是刻意地去突出 CYPERPUNK 和武侠这两个要素。既然内容上只是削除了一些不适合全年龄游戏的描写，没有什么大的变化，那么能够改变的肯定是视听觉效果上的增幅，也就是演出效果上的加强。很早之前，小坂和老虚也都在推特上提到过，这次会用最新的技术、最新的演出方式来重新演绎旧作，而最新的硬派作品是什么呢？那就是『装甲恶鬼村正』。

对于『装甲恶鬼村正』，不光是老虚，氮正全社成员都是击节叫好的。不愧是十周年作品，奈良原一铁也算是交上了一份让人满意的答卷。演出是氮正建社以来最为华丽绚烂的，以至于有些刺眼；剧情和人物的描写也算是比较出彩的，其中故事的立意尤为讨巧，尽管奈良原改不了装逼的坏毛病，但是他的观念还是清晰地传达了出来，加上角色魅力又十分突出，以至于懒人钢屋深陷坑中久久无法自拔，加了邪念篇还不爽快，又一鼓作气把广播剧的小说版『妖甲异闻钢』给写了。

不过老虚最中意的还是『村正』的演出，那种刀光剑影的紧迫感，电光石火的冲击力，胜负一线的战斗氛围，小说戏剧般的文字插入方式，加上琳琅炫目的 3D 特效，深深地刺激着电影鉴赏家老虚的每一根神经。一想到自己的作品也可以做成这样，老虚自然兴奋不已。

那，为什么是『鬼哭街』呢？其实原因很简单，第一，『鬼哭街』是老虚作品中最富有近未来感的作品，能够带给人足够的冲击力；第二，『鬼哭街』是老虚所有作品之中动作戏最多，也是描写最细腻的作品，这种一招一式你来我往的武斗场景，用来制作电影式的演出，是再合适不过的了。

那么，就让我们回归老土的方法，从几个关键词上来讨论一下『鬼哭街』的几个值得关注的要素。

Keyword 1 Cyberpunk

“CYBERPUNK”来自“Cybernetics”（数字虚拟世界）与“Punk”（朋克）的组合，是 80 年代新兴的一种科幻题材，主要是以人的生理机能的扩张为主要着手点，以电子技术与网络高度发达的社会为背景，常带有一些消极主义观念以及对现状的不满。CYBERPUNK 常以科学的方式将虚拟与现实的界限模糊化，并互相影响；另外，CYBERPUNK 作品中常有一些技术垄断企业的登场。

说起 CYBERPUNK，不得不提起的是 1982 年雷德利·斯科特执导的电影『BLADE RUNNER』（中文译名：银翼杀手）。这部教科书式的 CYBERPUNK 作品，直接引领了科幻界的革命，之后的许多 CYBERPUNK 作品都是以本片为原始基准进行创作的。比如大友克洋的『AKIRA』、士郎正宗的『攻壳机动队』和铃木敏充的『东京吹波糖危机』等作品。当然，『鬼哭街』也不例外。

“说起 CYBERPUNK 的话，就肯定是『银翼杀手』了吧。”在与老虚谈起 CYBERPUNK 的时候，吉田博彦如是说道。

『银翼杀手』的故事虽然是以洛杉矶为背景展开，但在其中却加入了很多亚洲系的生活文化氛围，特别是日本的一些文化元素，老虚也发现了这一点，“带有亚洲风味的 CYBERPUNK 意外地很带感呢”。同时为了迎合武侠的元素，老虚最后还是决定将故事的舞台放到中国，而说起中国，最有未来感的都市



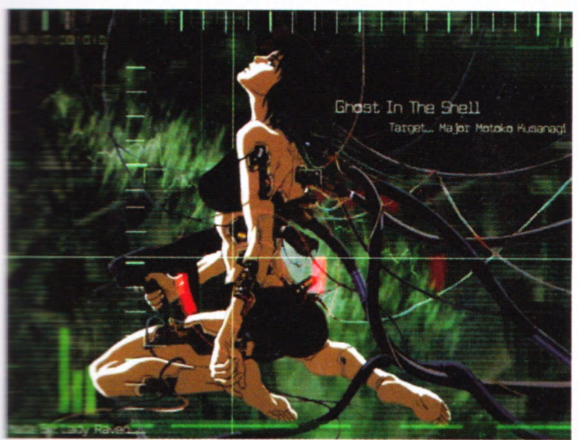
▶加里森福特主演的『银翼杀手』是科幻电影的代表作，不过对于普通观众来说略显晦涩

非上海莫属了。

“上海是一个非常棒的城市，带有很超前的未来感。特别是（东方明珠）塔上那种不知是球还是 UFO 的景观物，那种超前的设计，实在是太有感觉了。”

『鬼哭街』和『银翼杀手』很相似的另外一点，是在故事氛围的塑造上，都偏向阴沉和压抑，用仿佛在黑暗中行走的步调来进行描述，给作品抹上了一层独有的悲剧色彩，而在结尾的处理上，都适当地留下了悬念，给了鉴赏者以想象的空间。在这一点上老虚其实并没有刻







▲『鬼哭街』的一些设定比如灵魂的转写，与『攻壳机动队』非常相似，这些设定上的类似在押井守改编漫画相关情节的剧场版动画『Innocence』中表现得相当明显。

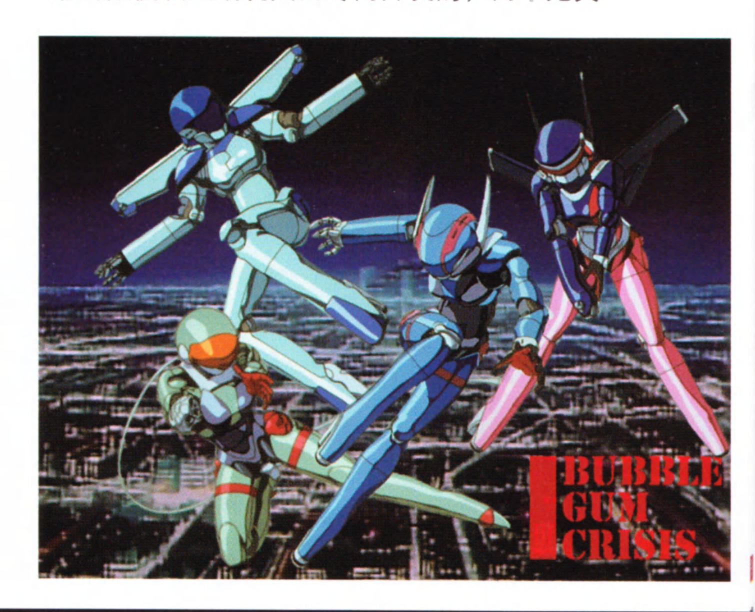
意地意识，因为按照他自己的风格，以及作为 CYBERPUNK 这一题材的特殊要求，故事肯定都会向这个方向发展。

除了世界观之外，『鬼哭街』还有一些需要放在 CYBERPUNK 分野内讨论的元素，那就是 cyborg（改造人）和 gynoid（女性机器人，『鬼哭街』中称为玩赏人偶）。谈到改造人，很多人首先会想到『假面骑士』之父的石森章太郎先生的代表作『改造人 009』，指的是将自己的身体或身体的一部分进行机械或者生物改造，而获得超越人类能力的人，比如『铳梦』的凯莉和『枪神』的法修史丹比特都是属于改造人；而在机器人方面就更加五花八门了，既有普通的自律人形兵器比如『魔神 Z』中的嘉米娅 Q，也有用机械制造出良心回路的『人造人 kikaide』r；另外还有介于二者之前的存在，比如只将记忆和思维输入了机械之中的新造人类卡夏等等。这都是经典意义上的改造人和机器人的形象。

当然，在更多的时候，『鬼哭街』往往被拿来与士郎正宗的 CYBERPUNK 作品相提并论，其中最明显也最常用来比较的作品就是名作『攻壳机动队』。

关于这两部作品，我们可以简单地做做比较。首先从世界背景来看，攻壳的世界设定在假定 1988 后历史出现分支，第三次核大战爆发而后又爆发第四次世界大战后 2029 年的日本。这时的网络技术已经非常发达，通过向脑中注入纳米机械形成电子脑发送电子信号，人的大脑可以直接接触外部并连接电子网络，而另一方面义肢技术长足发展并在社会中普及，由此形成了人与机器人改造人等共存的世界；而『鬼哭街』是近未来的中天朝魔都，和日本一样属于亚洲区域，虽然没有设定电子脑技术，即需要依靠外部设备，但网络技术也已较为发达，义肢技术被运用，技术由上海义肢公司掌控。由此看来，二者在世界观设定上非常相近。

其次可以将二者在一些具体的设定上做一些对比。第一，改造人，在『攻壳机动队』中，改造人可以置换身体的部分，也可以只保留大脑和神经部分进行完全义体化，而拥有超越常人能力的改造人都被称为战斗改造人，义体受到伤害并不会致死。在这一点上『鬼哭街』基本与之相同，几乎是直接援引了『攻壳』的设定，并且将草薙素子“除脑和脊髓之外全身义肢化”的设定直接搬到了“鬼眼丽人”刘豪军的身上。经过义体改造的习武之人称为改造人拳法家，而对改造人只有用专门的对改造人气功才能造成实质伤害。第二，机器人，攻壳中的机器人拥有与人类相似的外观和能力，是用来当做使唤人或玩具而专门开发的，而『鬼哭



街』中，虽然登场的女性机器人（玩赏人偶）大部分都是当作啪啪啪玩具来使用，不过当作下仆来使唤似乎也没有什么问题。第三，灵魂：『攻壳机动队』中并没有灵魂的说法，而是用专门名词“GHOST”来指代人的自我意识，GHOST可以提取，也可以注入SHELL，另外用GHOST还可以通过网络侵入他人的电子脑获得他人义体的支配权，篡改他人的记忆等等，而『鬼哭街』中的灵魂也可以提取，并用接线的方式进行魂魄转写从而注入玩赏人偶，使人偶获得灵魂所有者的自我意识。通过以上三个比较重要的设定概念的对比可以看出，在『鬼哭街』的创作设定的过程中，老虚在很多地方都意识到了攻壳的相关设定。其他如战斗机械设定等也都有大量相似之处。

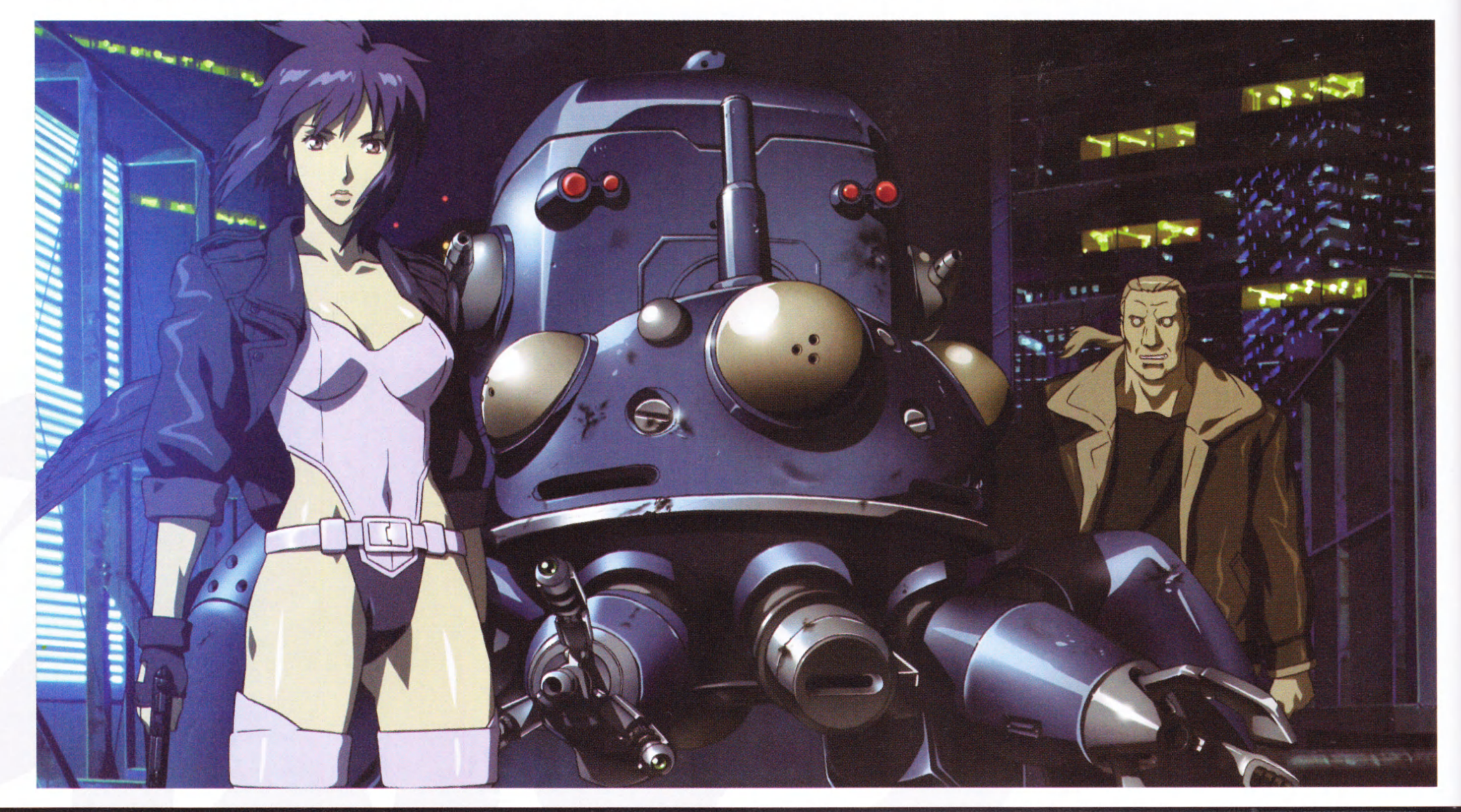
最后，将二者从整个故事的风格上进行对比。士郎正宗的整体风格偏轻松诙谐，从『黑魔法』到『苹果核』再到『特搜战车队』，虽然有很多硬科幻的设定存在，但内容从不会像一般的CYBERPUNK一样消极悲观。不过押井守执导的电影版『THE GHOST IN THE SHELL』就完全是另外一回事了，主基调更加灰暗低沉，还四处充斥着押井式的哲学与文艺。因此，从『鬼哭街』本身的特点来分析，再综合考虑老虚自身的爱好，可以推断，其创作更多应该是受到了后者的影响。

除了『攻壳』之外，还有一部不得不提的作品，就是木成幸人的『铳梦』，这是另一部老虚从其中获取灵感的CYBERPUNK作品。



在改造人的身体构造等方面，『铳梦』、『攻壳』以及『鬼哭街』这三部作品都非常相似，而『铳梦』的格斗元素更重，这与同是重视动作的武侠风作品『鬼哭街』更为相似。而老虚在对CYBER武术的设定上，可以看出也参考了一些机甲术的设定元素。

这便是，不致敬会死星人虚渊玄的オマージュ爱好病。



复仇鬼 Keyword 2

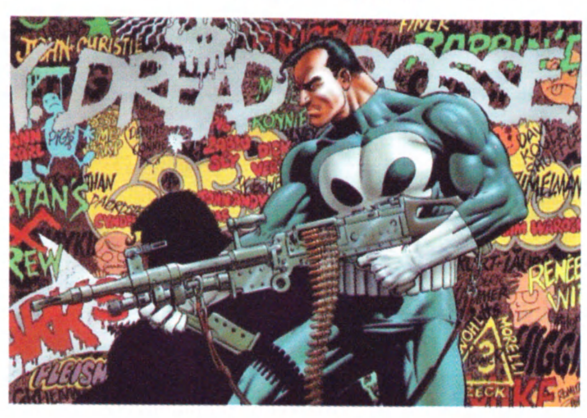
“因为自身、家族或朋友的被害而化身为复仇鬼”，这一类的体裁作品并不少见。杰里·康威的『惩罚者』中法兰克妻儿被杀，诉诸法律无效而化身恶鬼踏上血腥复仇之路；手冢治虫的『铁之旋律』中，双臂被夺去的壇为复仇接入义手，化身钢铁的恶魔扑向组织；而神田武幸的『机甲猎兵迈罗林克』中，迈罗林克的战友更是因军中官员陷害而惨遭全灭，于是他只身一人展开了复仇。其中与『鬼哭街』最为类似的是手冢大师创作的短篇作品『铁之旋律』。

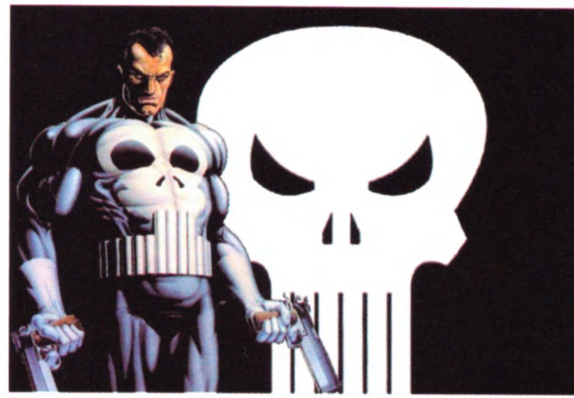
提起『铁之旋律』，很多人可能不大熟悉，但要提起由本作改编的米原秀幸的『Damons』，很多人就会恍然大悟。不论是手冢老师的原作中，还是这部改编作品，虽然情节上差异很大，但故事构成的发想上与『鬼哭街』都颇有类似之处。拿『铁之旋律』来说，其一，这两部作品的男主人公都曾与仇人同在一个组织之中。在『铁之旋律』之中，身为黑手党的艾迪向壇的妹妹亚里沙求婚，并不知艾迪身份的壇看见二人两情相悦，于是应允了二人的婚事。结婚之后，身为艾迪妻子的妹妹亚里沙和身为艾迪义兄的壇也就理所当然地成为了黑手党的成员。而在『鬼哭街』中，孔涛罗和对自己妹妹抱有真挚感情的好友刘豪军也都是青云帮的成员，孔涛罗一心想促成二人的结合。其二，都是被自己信任的好友所背叛，『铁之旋律』中迎娶了亚里沙的艾迪对被处私刑的壇坐视不理，导致壇失去了双臂，亚里沙也被艾迪看管了起来。而『鬼哭街』中，刘豪军亲手击杀孔涛罗，并且玷污了涛罗的妹妹孔瑞丽，将瑞丽的灵魂五分，封印进了玩赏人偶之中。其三，男主人公都保住了性命，用特殊的力量与仇人进行对抗，壇是使用念动力自由操纵双臂，而孔涛罗使用的是戴天流掌法，对 CYBER 武功电磁发劲。第四，被复仇的最终对象都很爱主角的妹妹，只不过方式和结果各不相同，艾迪是先监禁后解禁，后来亚里沙为了保护哥哥而被黑手党内部人员枪杀，而刘豪军则是分割了孔瑞丽的灵魂，至死不知自己被瑞丽所利用。第五，两位男主角都曾自称为是复仇之鬼，一开始都对复仇对象抱有极度的憎恨，壇直到生命的最后都请求警察杀死艾迪，而孔涛罗则在矛盾之中击杀了刘豪军。另外，米原秀幸的『Damons』虽然和原作有很大的出入，但妻儿被害的兵斗的复仇对象也正好是五人，不知道这是刻意地模仿，还是名家间思维共通的巧合。

其实不论是什么作品，身为复仇鬼，都会有残酷冷血的一面存在。如惩罚者的“有罪之人皆杀”的理念一样，孔涛罗也是执着于目的而不择手段，当然不只是为了复仇，更多的还是为了夺回自己的妹妹。

这便是“暗黑剑鬼”，虚渊玄的邪恶美学。











妹 Sister Keyword 3

与其说老虚是个究极妹控，不如说是他通过『Phantom』和『吸血歼鬼』两作的经验，摸索出了自己可能擅长描写的女性形像而已。虽然他在后来接受采访的时候大谈『腐姬』，但做『鬼哭街』那时候『腐姬』还在星空老师的脑子里，如果说老虚有窥视男人大脑的癖好，那不就能证明他的汗臭基佬属性了么。

不过，蘑菇那个时候已经连载了三年的『空之境界』了，老虚知道黑桐鲜花这个角色不是没可能，但也仅仅只是概率上的有可能而已，因为那个时候两人的关系是——蘑菇对老虚的单相思……

传说名作『痕』老虚是玩过的，电子小







说的传说名作氮正几爷子都玩过，柏木初音号称理想之妹，可是被两个姐姐——千鹤和枫抢走了风头。『加奈』？平时狂补电影狂读小说狂做模型的老虚在没见着基佬的真身之前，是很难会刻意去补美少女游戏的，况且那时候的老虚和山田一之间多半都还是“听过，不认识”的状态（这两人认识是『腐姬』之后的事情了）。当然看『蓝色生死恋』兴许也能培养妹控情操，但老虚可不看棒子剧（笑）。

所以，至少在2001年底做『鬼哭街』时，老虚还不是妹控，或者只是一个“未完全觉醒体”的妹控。而且，那段时间老虚正在沉迷金庸的武侠小说，而能让他从中咀嚼出些许妹控味道的，大概也只有段誉和王语嫣了。

关于老虚不是真正意义的妹控，还有一个决定性的证据是，老虚的桌子上，不光有高达和美式英雄，其实也是有妹子存在的，是谁呢？答案是不知火舞和Saber。蹂躏Saber这活儿，从FZ开始，老虚就已经上瘾了。

治愈老虚心灵的，从来不是妹妹。老虚喜欢的，只是能让男人掉坑的妹妹而已，简单来说，如果碧奇公主是马里奥的妹妹的话，那么老虚大概也会喜欢的。而孔瑞丽，就是一个能让男人完美地掉进坑里的妹妹。换句话说，就是红颜祸水。

一切的一切，都源于那兄妹间禁断的爱慕，明明爱慕着，却又不知如何表达，只是沉默无言地相互思量，再如何吸引，最终也无法跨越世俗的界线；而这时候，另一个思慕者出现了，哥哥抑制自己的感情，一厢情愿地相信男人可以给妹妹带来幸福，但妹妹的心，却已永远被哥哥的身影所占据。于是，发现无法获得真爱的男人陷入了绝望，他开始丧心病狂，最后，他看着在不幸中惨笑的妹妹，用极端的方式让兄妹从痛苦中解放了出来。但是，哥哥却无法原谅玷污和夺取妹妹灵魂的男人，他决定夺回自己的一切，所以，才有了『鬼哭街』的故事。为了妹妹，哥哥和男人，还有帮会中的其他人，都成了这幕悲剧中妹妹的牺牲品。而至始至终，孔涛罗则一直在自己内心的矛盾中挣扎。

而这个故事中，最悲剧的人是刘豪军，他所做的一切努力，最后也只是为了成全别人而已。他永远只是夹在兄妹爱意之间的一颗棋子，而且只是存心利用他——他心爱的女人直到最后也没有正视他一眼。

“瑞丽临死前终于有了常人的伦理观，但也因此而暴走，在将这种情绪变为数据反复转写之后，碎片整理就完成了，她就进入了抛弃所有矛盾，只专注于自身欲望的精神状态……最终，瑞丽利用了豪军的阴谋，釜底抽薪，取得了胜利。这就是所有的真实。”

这就是鬼才虚渊玄那异端的“妹控”情结。

武侠 Keyword 4

要说老虚真正在『鬼哭街』上燃烧灵魂的，那肯定是武侠没错了。沉迷进一件事物之后的人，在没有把头拔出来之前，是永远无可救药的，老虚也是同理。

老虚活学活用的功力从来不是盖的。看完『假面骑士』，一转念就能想到吸血鬼骑士伊藤惣太；看了『撕裂末日』，就能做出基情枪斗大戏『净火纹章』；沉迷面条西部片，马上来一个女版大镖客『地狱赏金首』，其拿来主义之快，举一反三之妙，连迅哥儿也得为之惊叹。

游戏文本

“机械化的右臂不断发出‘丹凤朝阳’，那是出自名门正系——少林拳的一招……破坏力甚至可以与坦克相提并论的钢拳向涛罗袭来。……那么就将他的剑击得粉碎吧，樟的左拳使了一招‘左穿花手’，那种倭刀的纤细刀身肯定会像木头一样被击碎。……伴随着一声怒吼，樟接二连三地挥拳，第一路‘闯少林’的三十七势，间不容发地从左右同时改变轨道连续袭来。”

那接下来，我们再看一看『书剑恩仇录』中周仲英对陈家洛的段子——

金庸原文

“周仲英按着少林礼数，左手抱拳，一个‘请手’……一招‘左穿花手’，右拳护腰，左掌呼地一声，向陈家洛当面劈去。这一掌势劲力疾，掌未至，风先到，先声夺人。陈家洛一个‘寒鸡步’，右手上撩，架开来掌，左手画一大圆弧，弯击对方腰肋，竟是少林拳的‘丹凤朝阳’。……他愈打愈快，攻守吞吐，回转如意，第一路‘闯少林’三十七势未使得一半，陈家洛已处下风。”

这样一看，大家也就明白是怎么回事了。老虚在『鬼哭街』的武学理念中大谈内家外家





拳法，受的也正是『书剑恩仇录』的影响。说起来，六臂金刚的招式怎么看都像是刚猛的南拳。当时在日本的玩家中，一个叫做内藤マサキ的玩家也发现了相同的问题。“但是北派来说应该更阴柔，刚直的拳法总觉得似乎是南派的风格？”

至于其他人的武术招式，则基本是拼凑而成的原创。不过使鹰爪功的朱笑嫣（殷天正的女弟子？）有一招式“鸳鸯腿”倒是十分常见，不过游戏中的鸳鸯腿和一般招式上的“鸳鸯腿”完全不是一回事。在此也就不多解释了；另外，给人印象很深的还有孔涛罗的一式“四海纵横”，这个确实就不是武侠了，这个是吴宇森。

除了武术招式之外，老虚在事物用语和名称上也不忘给作品致敬。典型的比如青云帮使用的暗号“无妄趋同人，同人趋大有”，这是『笑傲江湖』里风清扬的“独孤九剑”的总诀；还有孔瑞丽弹奏的『碧霄吟』，这也是『笑傲江湖』中令狐冲所学过的曲目。另外作品中各式各样的武器设定，也是参考了金庸小说中的兵器设定而来的。

“武侠里出现的各种厉害的武器，其中太核心的都会在卷末登载具体的解说，特别是金庸的小说每次都固定会有带插图的武器设定解说，其中很多都被我用做参考设定。”

尽管我们在作品中看到的是形形色色的金庸元素，但在最近的采访中，谈到当时创作时最主要是受哪部武侠作品的影响的时候，老虚却巧妙性地选择了推广古龙的作品。

“但是，如果硬说是受某个作品影响（而创作了『鬼哭街』）的话，那么我想应该是像『多情剑客无情剑』这些了吧。说起武侠小说的代表作家就是金庸、梁羽生和古龙三人，但感觉上和日本人相性最好的还是古龙。与金庸的这种历史性的方向相比，古龙身上更有一种好莱坞的这种作秀的夸张感，很有娱乐性。”

这就是老虚的娱乐。确实按老虚的性格，他会更加喜欢古龙，张扬的意境，随性的行文，潇洒的角色塑造，但是，即便是剑笔飞扬的老虚，也无法模仿古龙那过于诡异的套路。

“嘛，有些部分显得太夸张了也说不定。”

“虽说是武侠，实际却是像‘伪·武侠’一样的东西，娱乐也要适可而止呢。”

这也是武侠爱好者兼作家老虚的无奈。



剩下的一些概念，比如“玩赏人偶”等概念，就不单独提出来再做分析了，妹游戏大全的采访中也都已经简单地提到了。只不过比较遗憾的是，理查德·卡德尔的短篇集国内并不好找（不过日本似乎从死亡三部曲，也就是 Dead Things 之后的作品也没有翻译），也不知道老虚是从中哪一段做了“拿来主义”的处理，如果有机会能看到专门的对比研究文的话，那就太好了。

Remake Of Kikokugai



——浅谈重制版鬼哭街

重制版『鬼哭街』是从今年一月份才开工的，九年前剧本写得好不爽快的老虚这次实实在在地担任了制作总指挥，负责改善游戏的演出效果；剧本上没有太多改动，只是像部分不适当的描写用小说版文字替换掉了；作画上以前由中央东口和生肉 ATK 两人负责，这回由中央东口独担重任，不过本来战斗场景部分都是他画的，除了斌伟信的部分没有变以外，其他都进行了原画上的调整和修正，并且加强了色彩渲染，时隔九年，中央东口的进步还是非常大的，无论从构图、线条、色彩上都有了明显的水平提升，画的妹子也越来越有风韵了。

3D 部分这次使用了『村正』的原班人马，由ポリコン番長的石渡マコト负责效果制作，当初的石渡マコト如今也是名人了，近几年连续出席东京国际动画展；音乐仍然由 ZIZZ STUDIO 担当，时而为低沉辗转的古风，时而为紧张激烈的电子风；此外还追加了一首印象曲『Soul for the Sword』，仍由いとう姬演唱。

从 1 月末到 4 月 25 日 MASTER UP，中间还有地震的影响，实际的制作周期满打满算也就三个月。其中主要是中央东口和石渡マコト的技术活。说起中央东口的实质任务，本来嘴上答应是只修正一部分比较在意的立绘、原画和 CG 的，结果翻开一看，觉得自己九年前的画功真是各种糟糕，结果一不小心就进入了全开状态。

“原作也就是三到四个月的样子做出来的，这次实质作业时间差不多有两个半月，还是挺紧张的。看到以前的画，仿佛自己的相集被别人看到了的一种羞耻感油然而生，于是就开始了拼命地修改，结果到了最后发现基本所有的画都改过了。”

另外需要一提的还有这次的全语音化，这次语音化对比 Drama 版更换了两位声优，一位是刘豪军的声优铃置洋孝，由于林有德舰长已经在 2006 年仙逝，所以这次由速水奖出演；而另一位是斌伟信的声优，小丸子爷爷青野武，因为青野武在去年 5 月患上了少见的解离性大动脉瘤而住院治疗，因此由藤原启治来出演。令人欣慰的是，整个游戏中这两位声优的发挥都相当不错。不过整个游戏中最出彩的，还要算是谢逸达的声优，在『铳墓』中出演 BIG DADDY 的家弓爷爷，不愧是精密机械，而且老当益壮（笑）。

总体来说，这次重制版『鬼哭街』的效果是令人满意的。立绘和 CG 精细度大幅提高；适当的演出时而沉缓时而激烈，很好地控制了故事的节奏；而 3D 的建模更是塑造了未来风上海的绝美画卷。提升度满满，诚意满满。

而对于老虚来说，这次重制不过是野望的起点。秘密动画案进行，与钢屋合作游戏秘匿名 [LOST_X] 发表，『金瞳铁剑』的连载……往后的日子，他将继续持有动画脚本家、游戏制作人和小说家三重人格，不断地进行一个又一个充满“乐趣”的挑战。

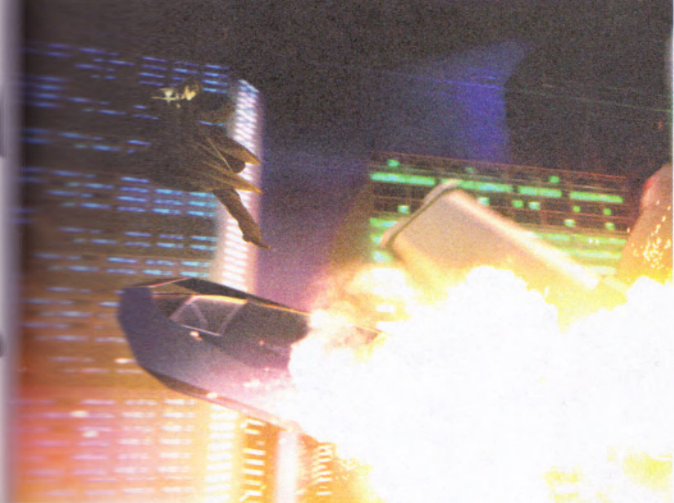
大概，我们该称呼他为，三栖达人虚渊玄（笑）。















▲『装甲恶鬼村正』的 3D 团队为重制版『鬼哭街』带来了视觉效果上的大幅提升

Epilogue 后记

不知道是不是『机战 Z2』的缘故，最近老虚在访谈中提到波特姆斯的次数越来越多了。不过仔细一想也理所当然，老虚也是一个不停地在推广自己恶趣味的传教士。

这次的重制版『CYBERPUNK 武侠片 鬼哭街』，在笔者看来还是非常满意的。『鬼哭街』就是这么一个游戏，不要去在意那些陌生的名词，也不要去考虑那么多神棍的设定，更不用去坚持“老虚就是个死妹控”这种有的没的的理念，而只是单纯地把这部作品当作一部爽快的武侠小说，一部激情洋溢的动作片来看待，这就足够让你享受游戏中无穷的乐趣了。老虚最有魅力的地方，永远在那飘逸却铿锵、散漫却尖锐的文字之间。

至于研究什么的，就让谙熟战斗的剑铁爷们做去吧。

现在我能做的，只是尽情地为他应援。▲



简单易懂的宇宙征服指南

——Alicesoft 新作『大帝国』河蟹版上手指南与批评

■文/玖羽 ■责编/秋叶JEDI ■美编/晗酱

CHARACTER 角色篇

前言 PREFACE

那还是2009年10月的事情。当时，Alice Soft在2008年的喷发——『超昂闪忍ハルカ』、『AliveZ』、『斗神都市3』三部大作连续推出——已经成了一年前的过去，2009年，在这整整一年的时间里，Alice Soft只出了几个小游戏。毫无疑问，Rance系列的第八作正在制作之中；可是，在TADA“再给我半年，我会让这游戏更有趣”的跳票宣言之后，别说半年，就连一年后推出它，看起来也无法做到了。在这样的背景之下，TADA突如其来地预告了一个新游戏的降临，当时，对它的预告看起来就像笑话一样。

那就是Alice Soft最新的地域压制SLG，“大”字头游戏的第三部，『大帝国』。

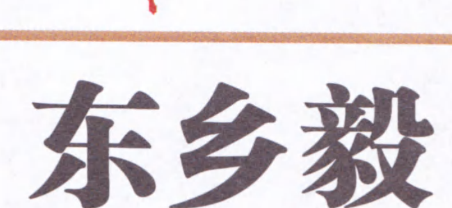
从2001年的『大恶司』开始，“大”系列的舞台就一直在扩展。『大恶司』的背景是大阪，2003年的『大番长』的背景是整个日本，那么，把『大帝国』的舞台放到全球（当然，为了避免麻烦，其实是宇宙），大概也是理所当然的吧？可是，这么扩张下去，难道不会太过分吗？得知这个消息变成现实之后，笔者不禁生出这样的想法；对于『大帝国』的一些细节，是不能在这里说的，你们知道为什么……

无论如何，在接下来的2010年中，『大帝国』和Rance系列的第八作还是没有脱离制作阶段。这一年，除了久违的“Alice之馆”最新作『アリス2010』之外，Alice Soft能够拿给玩家的，依然是小游戏……借这个机会说一下，『アリス2010』中收录了『Rance 2』的重制版，至于为什么重制的是2代，很简单，1代太短不值得做，3代又太长很浪费功夫；此外，最值得注意的就是一个小调教游戏『はるうらら－校内赤線区域－』了，这是一个富有创新性的实验作品，『大帝国』中的某些概念可以直接追溯到它身上。

2011年。经过了少则一年半、多则三年的制作，『大帝国』和Rance系列新作『Rance Quest』终于公布了发售日期。『Rance Quest』还要再等几个月，而『大帝国』在4月28日发售后，表现得不负众望，将Alice Soft的地域压制SLG推到了一个新的领域。

这两个游戏开发这么久的理由，很简单，中途推翻重来过。『Rance Quest』自不必说；根据现有的情报，据说『大帝国』的系统一开始是比照PC98时代的战略游戏设计的，非常拟真、非常复杂，战斗时间长得令人发指，最后连TADA都说“虽然我玩通了，但连我自己都不想再玩第二遍了……”，于是，大约在2010年8月的时候，尽管整个游戏已经完成了70%–80%，TADA还是决定把系统推翻重来，重来之后的战斗系统继承了Alice Soft地域压制SLG的优良传统，简单易懂，所有计算都不脱四则运算的范畴（正是这样的见识和魄力，才成就了Alice Soft，同时也可以从一个侧面看出TADA的地位之重）。





东乡毅

東郷平八郎　CV：一条和矢

男主角，超级花花公子，是战争和搞女人的天才，性格潇洒不羁，在游戏一开始时被任命为海军长官。曾经结过婚，妻子是ガメリカ人，已死，留下一个Loli女儿真希。

身为本作的主人公，战斗力自然是没话说的。东乡的独有能力“大战术”（同星域角色攻击加10%）无论在什么时候都是胜利的保障。在升级为“超战术”（攻击加20%）之后就更是不可或缺了。









柴神 CV：こんつ

日本的神，负责每一代“帝”的选拔，其身份和柴犬般的样子广受国民喜爱。

柴神的战斗力足以列为主力阵容，但是在帝加入后会离开（转为帝的副官）。

帝 CV：青井美海

女主角之一，Alice Soft 最喜欢的大和抚子类角色。身为日本的“帝”，拥有特殊的力量，在事务上也有最终决定权。

如果赞成“日本化计划”，帝就会替换柴神，在中后期作为指挥官加入，说实话她的战斗力不如柴神……如果不赞成，帝就可以控制大怪兽富岳，战斗力极其恐怖，但只能使用三次。

山本无限 山本五十六 CV：加能永次郎

已经退役的著名将领，因为人力资源不足而重归战场。身边总是跟着专属护士古贺ひとみ。

在 Alice Soft 的男性角色中，年轻人和老人总是被刻画得十分理想化，而“普通的中年人”却常常被刻意丑化。作为典型的 Alice Soft 式老年男人，山本无限的战斗力一流，还有珍贵的技能“治安改善”，不过这就使他更适合在各个地方跑来跑去恢复治安，难以作为一线战力使用。中期会死掉，换古贺ひとみ接他的位置。

古贺ひとみ 古賀峯一 CV：みる

山本无限的专属护士，温柔体贴，总是耐心地忍受着性骚扰。

在山本无限死后会接替他，能力、技能和用法都几乎一致。在成为指挥官后，她的另一重人格也会显现出来。

小泽祀梨 小沢治三郎 CV：まきいづみ

喜爱 BL 的腐女，有时会有点电波。擅长情报战，索敌值非常高，在航母出现之后独有能力会变成“大航空”（同星域角色航空攻击加 10%），可说是为航母舰队量身打造的；但正因为是航母舰队，HP 太少是最大的弱点。

南云圭子 南雲忠一 CV：彩世ゆう

开朗的人妻，御姐型角色。所有能力都是加 HP，除了血多没什么特色。







田中雷藏 田中頼三 CV：永仓仁八

原为驱逐舰舰长，被特别提拔为指挥官。个性暴烈，属于横冲直撞的类型。

虽然初始单位是鱼雷艇，但他只适合潜艇。指挥值非常低，虽然也有很多剧情可以增加指挥值，可这些剧情都散布在各个女性角色的剧情中，所以很难用。

宇垣さくら 宇垣一成 CV：胸肩臀

外务长官。拥有罕见的独有能力“前线外交”，可以降低敌国攻击的频率，非常有用。

平贺津波 平賀譲 CV：绪田マリ

海军技术研究所所长，科学家，非战斗角色。几乎所有剧情都和新技术相关，对推进重要情节必不可少。此外，个人情节的主要贡献是可以削减造舰费用。

山下利古里 山下奉文 CV：高槻つばさ

陆军长官，非战斗角色。

她被东乡泡到之后，会奖励一次珍贵的不战而胜的机会，可以用在ハワイ等极其难打的地方。推荐攻略。

ドクツ／イタリン

レーティア・アドルフ

アドルフ・ヒトラー　CV：柚木サチ

身为"Fans主义"国家ドクツ领袖的天才少女，她的魅力和头脑是ドクツ的支柱。

战斗力非常可观，加入后是毫无疑问的主力。注意，如果想让ドクツ的角色们加入，除了赞成三国同盟之外，还必须在ドクツ灭亡之前选择两次デーニッツ的个人イベント，绝对不要忘了。

グレシア・ゲッベルス　CV：飯田空

ドクツ的宣传部长，把レーティア捧到现在这个地位的经纪人。非战斗角色。

エルミー・デーニッツ

カール・デーニッツ　CV：金松由花

潜艇指挥官，赞成三国同盟后，早期就会作为援军加入。

身为潜艇指挥官，再加上指挥值低，战斗力和用法其实也就是那样了，她的个人剧情和升级都和レーティア息息相关。

ムッチリーニ・ベニス

"Fans主义"的开创者，同样也是イタリン的领袖。说到意大利的军事，那当然是各种吐槽……ムッチリーニ也有"治安改善"，所以远离前线几乎是注定的。



ソビエト

カテーリン　CV：東かりん

大国ソビエト的领袖。身为Loli角色，没有“正常”的CG，战斗力要多烂有多烂。和ミーリャ在一起时攻击力会加倍，但依然是要多烂有多烂。

ミーリャ　CV：かわしまりの

カテーリン唯一的朋友，非常喜欢カテーリン，但却是以无条件的溺爱来表示喜欢。战斗力与カテーリン一般无二。

ミール・ゲーペ

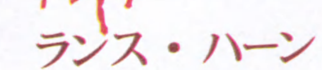
カテーリン的心腹，为人冷酷，掌管秘密警察，对カテーリン绝对服从。

只有ソビエト灭亡后才会加入，能力只能说还行，不算特别强。

リディア・ロコソフスキー

有“治安改善”。这就够了。顺便说一句，有“治安改善”的，除了这里介绍的角色之外，还有一个是执行第二次“泛用指挥官加入”时得到的大众脸。整个游戏里就这些人。

元



ランス・ハーン

就是兰斯，穿越来的……不能加入，只是在这里提一下。

元出现的前提是，玩家在30回合之内占领ハワイ、アラビア、チェルノブ中的任意一个地区。元的战力只靠铁钢弹，非常偏门，因此很好打，但因为出现得突然，又靠近心脏地区，所以还是很麻烦。

コアイ・マラル

元唯一能加入的一个角色，战斗力方面一句话，女版田中雷藏……连独有能力都一样（一回合移动两次）。

エイリス

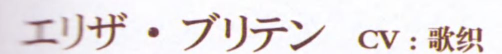
セーラ・ブリテン　CV：澄白キヨカ

エイリス帝国女王，严肃认真，是理想和使命的化身。

可说是エイリス角色中唯二能当一线战力用的。指挥值太低是弱点。

マリー・ブリテン　CV：櫻川未央

セーラ的妹妹，性格和姐姐正好相反，非常喜欢姐姐。战斗力很一般。



エリザ・ブリテン　CV：歌织

エイリス帝国前任女王，セーラ和マリー的母亲，和两个女儿一起构成了エロ游戏里的王族铁三角。

战斗力其实不弱，对她有爱的话，她完全可以胜任一线战力。



ガメリカ

ハンナ・ロック　（ロックフェラー财阀
クー・ロスチャ　（ロスチャイルド财阀
ドロシー・ノイマン

CV：高井戸雫、不明、草柳顺子

ガメリカ的实际支配者、由四大财团的小姐组成的“若草会”的成员。除了クー很烂之外，另外两个的战斗力都不弱。

キャロル・キリング　CV：雪村とあ

三菱财阀？/ アーネスト・キング

“若草会”四成员中的另外一位，东乡的小姨子，因为东乡娶了她姐姐，所以对他抱有憎恨感。Alice Soft 特产，没有傲的傲娇。独有能力是“大修理”，自己的 HP 每回合恢复 40%。所以也是一线战力。



イーグル・ダグラス　CV：小次狼

ダグラス・マッカーサー

ガメリカ太平洋舰队司令，从影星转为军人后，仅用三年就取得了现在的地位。在开战的突袭中吃了败仗之后，就投身于总统选举之中。

战斗力非常强，不亚于东乡，就是少了“大战术”。



其他

アルビルダ

原为北欧的公主，国家被ドクツ灭掉后转为海盗（等同于自然灾害），被打败就会加入。个性硬派、无法无天，同时还充满了浪漫（而扭曲）的幻想，以为自己是传说中的主角。攻击力很强，但指挥值较低。她的独有能力是让驻扎地的治安不能上升，所以不算好用。





CHARACTER 角色篇

BUILDINGS 建筑篇

修理工场：HP 每回合恢复 40%，非常重要的建筑，在远征时能修则修。只有日本有 HP 每回合恢复 80% 的大修理工场。

军事基地：在防守本地区及进攻相邻地区时，在第二回合之后也可以自由更换部队。在一些关键地区还是很有用的。

采掘场 / 研究所：分别使地区的资源和技术收入加倍。

男道场 / 女道场：分别使男性和女性角色获得的经验增加 20%，可累积。完全不建议造。

民间防卫队：在防守任何地区时都提供一支炮灰部队。虽说建多了会变强，但同样完全不建议造。

电气街：建两个，给两艘船，第二艘的能力是每回合 HP 自动恢复 60%。

カレーウルフ：建造前两个，会随机发生事件，给一笔资源（次数无限），建造第三和第五个会有 CG 看。

おっぱい神社 / ぱんつ遺跡：建造第一、三、五个会有 CG 看，同时第三和第五个会给一艘船。收集癖专用。

エロゲー会社：建到第五个，给一个"海军上将ハニー"。收集癖专用。

鱼市场：每个地区都有，给一条该地区的特产鱼（船），通关后还可以在水族箱里看……收集癖专用。

★注意：在一个地区被敌人占领，而后自己夺回来时，原有建筑会消失。可以用这种方式更换建筑。



BATTLE 战斗篇

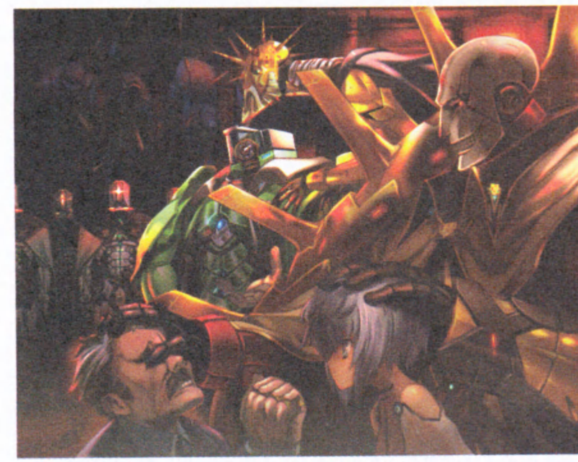
在角色的能力中，"指挥值"直接决定该角色能带多少舰艇，而"索敌值"则关系到战斗时的行动顺序。战斗时，角色的攻击以舰载机→激光→导弹→铁钢弹的次序先后排列，如果攻击方式相同，则由"索敌值"决定顺序。

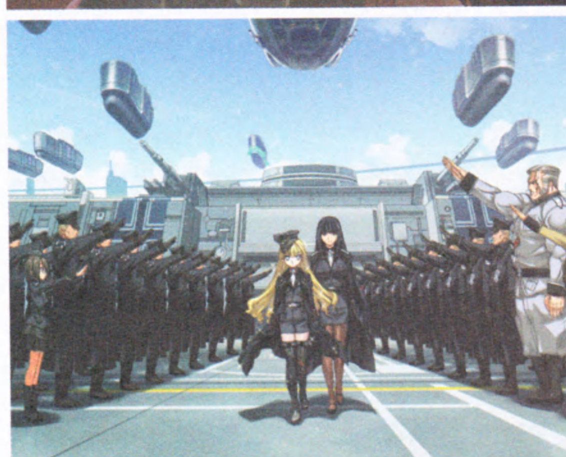
舰载机：永远保持先攻，因此很吃香，但航母的 HP 很低，遭到攻击时会很麻烦；

激光：最常见的攻击方式，因此也最常遇到克制它的バリア（护罩）。在堆激光伤害的同时，不要忽视攻击方式的多样性。

导弹：个人感觉属于不上不下的类型，行动顺序比激光低，而伤害又不如铁钢弹。大多只是用来对付有バリア的敌人。

铁钢弹：伤害输出非常可观，但永远在最后行动……基本上是潜艇的专利。



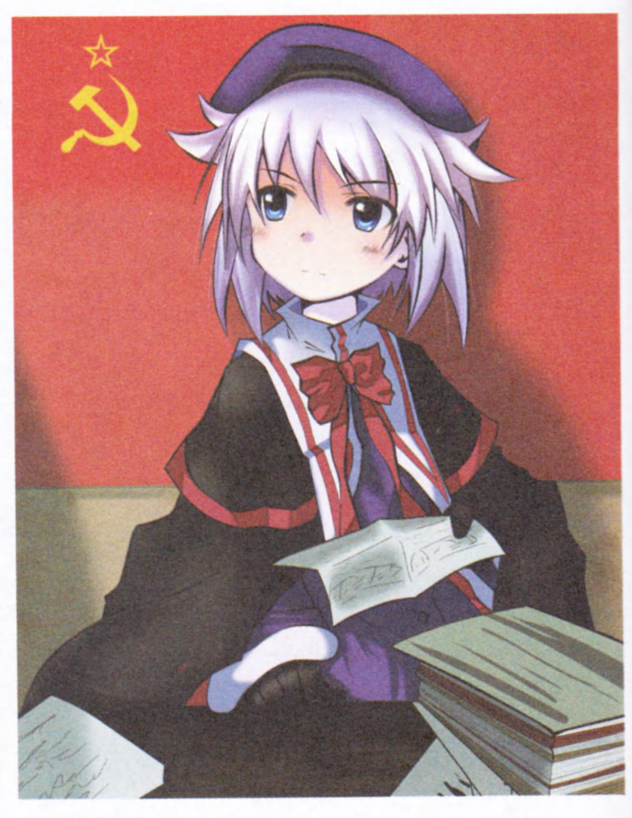






特别说明：大怪兽

在游戏中，"大怪兽"类的敌人可算是最让人头疼的了。大怪兽的 HP 和攻击力都高得离谱，而且还是变态的全体攻击；对付大怪兽，只能用一个非潜艇单位当诱饵吸引攻击，然后用三个潜艇的铁钢弹往上轰……碰到大怪兽时，最好 SL，直到大怪兽出现在有"军事基地"的地区为止，如果出现在天气为"异常透明"或"ミノフ杉花粉"的地区就更好了。



STORY 剧情篇

游戏序盘剧情就不详细说了，还是那句话，你们知道为什么……最早第 5 回合，最晚第 7 回合，ガメリカ和エイリス一定会向玩家宣战，在此之前答应ガメリカ的条件可以把开战时间推后一点，但要付出造舰成本增加 10% 的代价，一共两次，自行斟酌吧。

游戏的细节分支很多，这里只介绍最关键的选择。

① 关键地区：

ガメリカ、エイリス、ソビエト三个大国都有一个关键地区，分别是ハワイ、アラビア、チェルノブ。

假如在没有拿下任意两个国家（A、B）的关键地区的前提下灭掉第三个国家（C），则 A 就会被 B 强制吞并，此后，A 国的所有角色都不会出现，特殊剧情也都不会发生。

吞并关系分别是：

灭亡ガメリカ→エイリス吞并ソビエト；

灭亡ソビエト→ガメリカ吞并エイリス；

灭亡エイリス→不会发生吞并事件。

如果想避免吞并事件，就必须在灭亡一国之前拿下别国的至少一个关键地区。

② 日本化计划：

游戏早期就会出现，是非常重要的选项。

如果赞成，则所有占领地区的治安在升满之后都不会减少，但代价是获取的资源大减；同时，还会很快获得两支重要战力，但随后也要应付一场叛乱。

如果想走帝路线就必须赞成，相反，如果想走其它路线，就必须反对。

③ 三国同盟：

同样在游戏早期就会出现，只有赞成，ドクツ的角色们以后才会加入。

如果赞成此选项，短期内还会有造舰成本减少 10% 的优惠，反对的话却没有什么利益，所以还是赞成为好。

④ 攻击ガメリカ：

如果占领ハワイ后直接攻下邻近的 USJ，同时又没有迅速灭亡ガメリカ，就会发生

CORE 的叛乱事件，ガメリカ的大部分角色都不会再出现（但会有一些独有的剧情和 CG）。

如果在イベント中选择了两次“ワープゲート探査實驗”，就会出现连接ハワイ和カナダ的通道，从カナダ打过去，可以避免 CORE 叛乱事件的发生。（★注意：第二次“ワープゲート探査實驗”只会出现在元登场以后）。

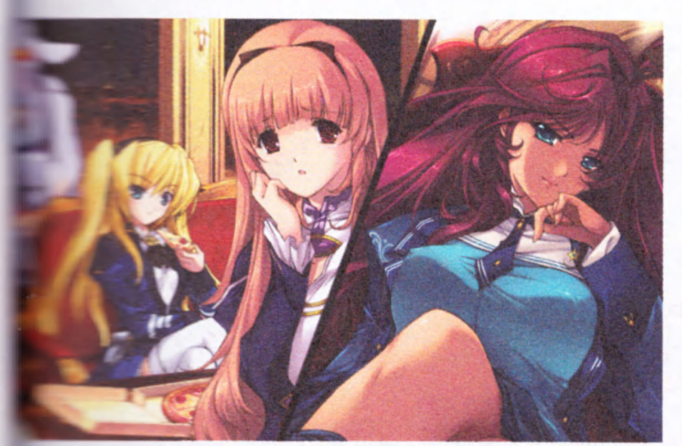
如果玩家选择从伊势志摩打过去，灭亡ガメリカ，则上述剧情都不会发生。

⑤ 进攻スエズ：

玩家占领アラビア后会发生エリザ去スエズ视察的剧情，这个机会只会维持 2 回合，如果玩家在 2 回合内占领スエズ，就会抓住エリザ。否则就会失去这个机会。

只有放过エリザ（不在 2 回合内占领スエズ）才有机会在以后和セーラ发展剧情，此事同时也是某些结局的必要条件。

此外还有很多小分支，大都是关系到个别角色是否加入的，就不在此一一详述了。





ENDING 结局篇

全部的结局大体上分四类：

① 不走任何路线的普通结局。

② 帝路线，必须答应“日本化计划”，然后是单纯的征服。

③ アドルフ路线，要求很简单，不答应“日本化计划”，并在ドクツ灭亡之前与其接壤就行；如果能与其接壤，ドクツ就会发飙干掉所有国家。接着就是日本和ドクツ的最终决战。

④ 真结局，同样要求玩家不能答应“日本化计划”，在灭掉三大国之一后，海盗“レッドファランクス”会出现（等同于自然灾害），必须让东乡亲自与其交战三次，才能触发“某位隐藏女主角”的情节。

COMMENTS 总结评论

Alice Soft 走到今天，做到『大帝国』这一步，已经是业界其它公司不可企及的了；赞扬它的话我在过去也说过很多，没必要在这里重复。但是，所谓金无足赤，正如有人以前说过的：“如果你喜欢一个游戏，你不仅要能说出它哪好，还要能说出它哪不好”，在玩完『大帝国』后，我觉得在 Alice Soft 的辉煌之下，那一丝挥之不去的隐忧的阴影是越来越明显了。

首先，我在过去的文章里也说过，Alice Soft 太依赖 TADA 了，如果未来 TADA 不在了，Alice Soft 还能不能做出像现在这种有创意的作品？在游戏的开发遇到根本性的障碍的时候，还有没有人能下定决心不惜推翻重来也要确保作品质量？这一切都是未知之数，不过它真正成为忧虑的时间大概还很遥远，这忧虑也不是一朝一夕能解决的。

在『大帝国』里反映出来的问题，恰恰是 Alice Soft 唯一的软肋（我很不愿意用软肋这个词，但它确实存在）：和别的重要公司相比，Alice Soft 缺乏有号召力的主角。当然，有人会说兰斯，但别忘了 Alice Soft 二十多年来也只有一个兰斯！对 Alice Soft 这样一个大社来说，这实在是远远不够。按理说，Alice Soft 应该是最不缺角色的，一个地域压制 SLG 里的有脸角色差不多相当于大多数公司十年内创造的角色总和了，它的角色也从来不缺特色、不缺外貌。可是，这些角色有几个能在玩家脑海里留下深刻的印象？瑞原叶月？那已经是很久以前的事了；岳画杀？シィル？山本 56 ？魔想志津香？莲间香苗？エスカレイヤー？这几个名字和我们熟悉的别的公司的女性角色比起来，是多么冷门啊。近年来唯一一个给人印象比较深刻的，恐怕也就是上杉谦信，这还是纯粹托了人设抢眼的福……

可能很多人也意识到了，在 Alice Soft 的大作里，角色的确很多，多到每个人的剧情都要匆匆带过，多到玩家都记不住他们的名字；试问有几个人还记得古宫阳子和月濑宁宁？谁还能想起姬乃宫华苑或绯皇宫神耶是谁？角色一多，就会出现这个问题，即使在游戏里设置“某某女主角路线”也不能掩盖“某某女主角”个人剧情不足的硬伤。同时，为了满足角色多样化的要求，大部分角色的性格都很单一，甚至只是某个萌属性的体现。当然，这么多角色，要求每一个都设计得十分丰满，也是不现实的，但连男女主角的设计都是如此，对 Alice Soft 这样一个富有能力的公司而言，就未免有点说



不过去了。除了兰斯这个特例以外，Alice Soft 每部作品的男主角都很单薄，近年来的鬼畜倾向还越来越轻，可是，为了游戏需要，不管男主角被设计成什么样子，他都必须不停地推、不停地推……最后就出现了『斗神都市 3』这样的笑话，一边描写男女主角的爱情如何纯洁坚定，一边描写男主角如何每过半小时推一个，每过半小时推一个，当然女主角会一直保持着处女之身等他享用，而这样的东西就被称为纯爱——

和兰斯比一下，同样是荷尔蒙满到从鼻孔里喷出来，至少兰斯会诚实面对，所以也没什么可吐槽的，但兰斯之外的那几个大作主角真的是已经到了不顾基本逻辑的程度。主角周围的女性只有两种状态：对主角死心塌地和即将对主角死心塌地，这么说当然有点极端，不过事实就是如此。主角的口号是“我见了，我推了，我换了”，而且，只要指定几个角色为“女主角”，让主角跟她们多发展几次剧情，设计一个结局，一个负责任、重感情的男性典范仿佛就被塑造出来了……我不在乎你推几个，但拜托你别这么伪善行不行？

而那些被指定的女主角呢？她们的类型更加单一，不是大和抚子就是贤妻良母，不是温柔体贴就是小鸟依人，有资格被 Alice Soft 选中的女主角几乎都是三从四德的典范，偶尔出一个三无或者没有傲的傲娇就算是极限了。反观 Alice Soft 官方的历次角色投票，非女主角，甚至只有寥寥几次个人剧情、根本不被官方重视的硬派女都名列前茅：『大恶司』里的岳画杀、『大番长』里的宫里绘梨香、『战国 Rance』里的战姬、也包括现在『大帝国』里的アルビルダ……这不能不说是玩家对过于单一的女主角形象的一种反抗。

这样的角色设计，无疑反映了创作者个人的爱好。创作者自由地追寻自己爱好的极限，这本没有错，一个创作者的眼光很窄，这也是常情，可 Alice Soft 的大作十年如一日地贯彻着这种狭窄的眼光，这要么说明在 Alice Soft 中，创作者的同质化很严重，要么说明整个 Alice Soft 只能允许一种眼光。诚然，Alice Soft 允许社员在各种小作品中作出常常是很大胆的创新，这值得肯定，然而这些创新的小作品永远不会发展成大作，最多只能对大作进行一些补充。就拿『はるうらら－校内赤線区域－』来说，这个小作品绝对有成为名作的素质，但如果未来出现一部从它这里汲取养分、成长起来的名作，这部作品绝对不会出自 Alice Soft。不为业界环境所惑、坚持自己的态度是很好，不过，坚持和顽固之间常常只有一线之遥。

写到这里，可能有人会觉得我太苛求了；的确，如果是一般的公司，也就算了，做出这样的作品，我夸还夸不过来呢，但这是 Alice Soft，是业界的王者，如果不小心谨慎、不断创新，一旦变故来临，王朝垮掉也只在瞬息之间。对小公司来说，可能更需要鼓励，而非打击，但对王者来说，批评，哪怕是吹毛求疵的批评，也许才是最珍贵的。▲

Alicesoft 新作『大帝国』



擦肩而过的完美

——从广播剧结局再议 Angel Beats!

■文/hades9053（KeyFC AB 区版主）■责编/秋叶 JEDI ■美编/小野喵子

去年此时的同期新番『Angel Beats!』，麻枝准携着 key 社与 P.A. Works、Aniplex、电击 G' s Magazine 合作，给全世界的观众带来了 key 社的一番新的尝试。

这第一次和动画会社合作的自主动画制作，在那既短暂又漫长的三个月的时间里，到底给所有的 key 饭们、以及其他欣赏这部作品的观众们的心里留下了什么样的波动，在这将近一年的时间里面，包括笔者在内已经有无数的志士们探讨过了这个问题。开播一周年之际，『Angel Beats！』给我们带来的那毁誉参半的浪潮已经逐渐平静了下来，剩下的则是那些经久不衰的闪耀。而我们这里所要说的，则是在 TV 版所播出的本篇的故事之后，麻枝和其他制作人员所留给我们的那些故事的延续所带来的"幻想"。

SSS 再集结 Angel Beats! ——从新结局到广播剧

去年 12 月『Angel Beats！』最后一卷 BD/DVD 的发售，标志着这部作品在动画领域的真正完结。然而有多少人关注了动画之外的其他一些宝贵的东西？『Angel Beats！』全七卷的 BD/DVD 中收录了三弹 SSS（死后世界战线）的成员们激情演绎的广播剧，很可惜的是，由于没有汉化组接手这些广播剧的翻译，使得很多观众在语言的障碍下渐渐遗忘了它们。

在说那些广播剧之前就让我们先看看第七卷所附带的 TV 版未播出的第 14 话和第 13 话的另一个结局吧。在这第 14 话中所上演的，是在制作人员的各种恶搞下 SSS 成员们的各种痴态。就因为作为队长的由理所下达的"兴奋症候群行动"的命令，便整整一天保持着极高度的兴奋状态，在观众面前进行着各种笨蛋一样的行动。这样一个毫无正常性可言的行动的目的，就是让天使混乱进而变得不知所措，最后不得不去向最后的黑幕——神求助。不过由理的如意算盘最后还是被天然呆的"天使"奏给捣毁了，各种意义上。

从各方面来看这一话的意义就在于娱乐大众而已。没有任何感动的要素，也没有一点人生的教育价值，这看似毫无意义的一话，到底为什么会作为最后的特典之一奉献给观众们？也许很多人在看完这一话之后所留下的仅仅是失望，就连笔者自己当时也是这么想的。然而与第 14 话不同的是，第 13 话的另一个结局所带来的则是另一番完全不同的



感受。是反对？还是认同？每个人都有自己的价值观，是留在这个世界边引导新的迷途者并等待着自己心爱的人，还是开始新的人生，这个问题就和『Angel Beats！』这部作品本身的评价一样，没有答案。

那么在说完动画两个特典之后，我们再回头来看看 Angel Beats！的三弹广播剧。与第 14 话相同，这三弹广播剧中所有的更多是各种的搞怪和娱乐的因素。第一弹广播剧讲述的是在由理的执导下 SSS 的成员们拍摄一个个恶搞的短篇戏剧的故事；第二弹广播剧则是变成了重拍 TV 版的一些镜头。从这两弹广播剧来看，对于深究剧情的观众来说也许并没有什么值得去在意的元素，然而第三弹的广播剧，在搞笑之余，还带给了我们不小的震撼——

似曾相识的情景展现在了男主角音无结弦的面前。睁开眼睛所看到的，是那再熟悉不过的世界、校园、以及那充满自信的女生的面容。这便是第三弹广播剧的故事的开始。不知为何，音无再次来到了这个世界里，不过与之前所不同的是，上一次参加战线后的所有记忆大家都依然历历在目，这一轮人生的记忆也有很多人记忆犹新。而这一次的敌人不再是天使，而是突然出现的影子们，以及制造出这些影子的未知的幕后主使者。再次被由理和日向带领到往日的 SSS 总部，在那里所见到的依旧是那些熟悉的面孔。一度转生并开始新的人生后的众人，死后被再次集结到了这里。到底是巧合还是某种未知的力量的安排？找出这神秘事件的真相便成了重新集结的 SSS 新的任务。

按照由理的猜测，这次事件与之前一样是由 Angel Player 软件造成的。由于上一次的战斗所破坏的只是安装有 Angel Player 的电脑，Angel Player 这款软件本身并没有被毁掉，为了揪出操纵着 Angel Player 的黑幕，众人再次奔走在了死后世界的校园内。

就在成员们逐渐失去希望的时候，特殊的事态发生了。就如由理预期的，伴随着每晚出现的影子数规律性的递减，终于有一晚不再有影子出现了。取而代之的，则是一个出现后又自己消失的"奇怪的物体"。第二晚，"奇怪的物体"再次被目击了，而这次则是以一个更为鲜明的形象出现在了众人面前——超巨大的长耳朵机械狗。尾随着机械狗，众人在多媒体教室找到了本次的真正黑幕——昔日的战友椎名。

从椎名的口中众人终于得知了事件的真相。在上次的战斗结束、众人开始新的人生之后，已经不知经过了多少个轮回。而再一次来到这个世界的椎名，为了能找回往日在这个世界和同伴们一起度过的快乐的日子，一个人孤独地花费了几百年的时光，利用 Angel Player 干涉了其他成员在现世的人生，有意识地让众人再次集结到了这里。而那只巨大机械狗，则是为了载着众人用那硕大的耳朵作为翅膀飞出学校外而进行研发的。

当然，众人并不会就这样依从椎名的愿望。新的人生总是要开始，而这个世界也有它自己的职责，并不是众人的乐园。于是 SSS 和机械狗之间的战斗开始了。随着同伴一个接一个被机械狗轻而易举地击飞，坚守在战场上的只剩下由理、音无和日向三人。枪支的攻击完全不起作用，在没有任何能对对手造成有效攻击的情况下，留给三人的只有绝望而已。不过就在这时，伴随着一个熟悉的声音，机械狗的耳朵应声落地。"Handsonic Ver.28."，"天使"的再次降临，给这次事件画上了完满的句号……





SSS 旧貌换新颜 Angel Beats! ——再一次的轮回

在真正完结这个故事之前，让我们先来认识一下和上一次抗争相比在这次故事中发生巨大变化的“他们”吧：



大山 /OOYAMA：

原本憨厚老实甚至有些弱气的大山在这一次完全以相反的形象登场。在这一轮人生中的大山完全是一个不良少年兼花花公子的形象，到处拈花惹草，结果最后中了美人计。再次来到这个世界的他，成天到晚地使唤和欺负松下五段，一看到漂亮的 NPC 就会去“偷星”……



TK/TK：

上一次战线中公认的最神秘的男子。整日戴着头巾，出口便是说唱，外加高超的枪法和战斗力，应该说是战线中最出彩的存在了吧。然而现在的 TK 则完全摘下了那层神秘的面纱，那双双眼皮的漂亮的眼睛也展现在了众人的面前。

在这一轮的人生中，TK 是一个只对象棋有兴趣的人，并且很快就要以学生的身份踏上职业棋手的道路。他将死前的一生都奉献给了象棋（自杀）。最后在游乐场死于自由落体运动……平时看上去文质彬彬的他一旦暴走起来就变成说唱式的关西话，而且满嘴都是象棋的坏话……



野田 /NODA：

在上一次战线野田的形象基本上就是典型的笨蛋，虽然拥有强大的近战力却因为脑袋少根筋而基本每次最先“战死”。这一轮人生的野田则一改以前的形象，双手中一直不离身的巨大战戟换成了一对刀叉，脖子上挂着一条餐巾。死前是大胃王比赛冠军的他，这一次则用双手的餐具结果了一个又一个影子。



松下 /MATSUSHITA：

凭借着柔道五段的实力成为了全战线最强的无武器肉搏战士，松下五段这个称号因此被战线的同伴们赠与了他。这一次松下也继承了“松下五段”这个称号，不同的是，不再是柔道的五段，而变成了礼仪鉴定的五段。一身亮丽的西装，优雅的措辞，优秀的侍奉能力，让松下成为了战线不折不扣的管家式人物。因此他也老被大山欺负和使唤，不过本人则一直认为是自己的服务没到位……



高松 /TAKAMATSU：

戴着一副眼睛表现出一副学富五车的形象，实际上却是一个肌肉男的高松，在这次却以一名消瘦的光头和尚的形象出现在了众人面前。高松的这一生一直在高野山上进行着修行，法名高照院 XXX（恕笔者无能，理解不了那么高次元的东西……），说话的语气就像是一个圣人一样，战斗中则是念着意义不明的咒语进行驱魔，实际上一点用都没有。



藤巻 /FUJIMAKI：

整天戴着一顶帽子，手捧着书的他，如果不说的话有多少人会认出这是以前那个拿着木刀的不良少年藤巻？与 TK 相似，藤巻在这一轮人生中一直以猜谜为伴，而他的目标就是获得全国的猜谜大王。

虽然在活着的时候没能达成这个心愿，不过在这个死后世界中他仍在时时刻刻地向着目标努力着，为了在下一次人生中得以实现。现在的他说话之前一定会先按抢答器……

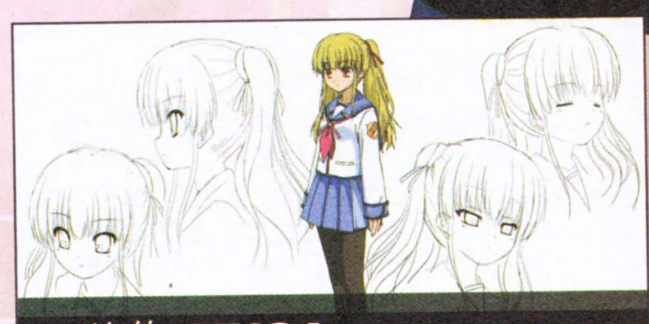


竹山（克莱斯特）/TAKEYAMA：

上一次战斗作为天才黑客活跃在战线的克莱斯特君在这一轮人生中连触碰电脑的机会都没有。个人曰克莱斯特是给站在黑客顶点的人的王冠一样的东西，现在的自己使用是对名字的亵渎，因此现在的他极度反感别人叫他这个称号。由于活着时没能通过入学考试，便只能选择继承老家的竹山商店。也许是因为这个原因，这次的他执着于别人叫他“竹山商店”这个名字。

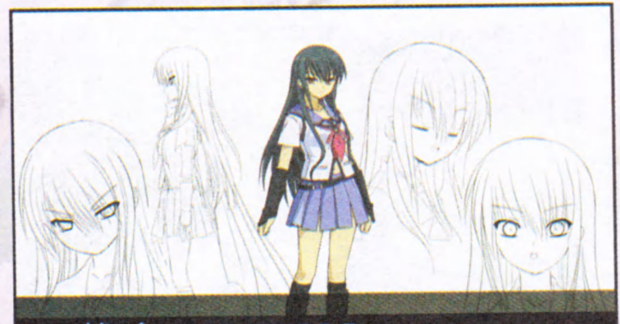
直井 /NAOI：

与其他成员不同，直井这一次是以 NPC 的初始状态登场，并在音无的呼唤下瞬间恢复了记忆（果然上辈子的基情不是那么容易消磨的……）。这一次的直井一反以前冷酷无情的性格，彻底变成了一个萌娘化的可爱男生。生前继承了家里的豆腐店，认为自己的一生受到了上天莫大的恩惠，死后并无悔恨。对于豆腐的爱大有超越对于音无的爱的趋势，只要有人说豆腐的坏话便会立刻暴走，变回之前的冷酷性格并用空手道六段的强大实力进行武力制裁……本次战线的最强者，各种意义上说……



游佐 /YUSA：

与之前相同担任了战线通信兵的职务的游佐，应该说是除了由理、音无和小奏以外唯一一个性格没什么变化的成员。当然，如果无视在京都生活的这一生中所染上的难以理解的京都话的话……



椎名 /SHIINA：

这一次事件的黑幕，不再拥有之前那神一般的近战能力的她，在这一次的人生中拥有麻省理工学院最年轻的日本人教授这样的头衔。比所有人都要更早回到死后世界的椎名，再次启动了 Angel Player，并以此干涉了其他人在现世的人生。就这样，椎名孤独地在这个世界里度过了几百年的岁月后，终于让众人再次集结了起来。椎名的愿望，就是和大家一起在这里度过以前那样的快乐的日子，而且众人这一次的人生都是椎名所设定的……



日向 /HINATA：

与直井并列为音无的两大基友的日向，他和由衣的未来也是众多观众在看完『Angel Beats！』本篇故事之后的一个大心结。

然而这一世的日向，则完完全全彻彻底底变成了一个基佬。虽然醒着的时候没有任何表现，可是一旦进入睡梦便会笑着呼唤音无的名字……



擦肩而过的完美 Angel Beats! ——游戏版再见？

重新认识了这些成员后，让我们再次回到故事的尾声——

一切都将再次面临结束，众人将使用 AP 把自己从死后的世界解放出去，再次开始人生的轮回。在音无的请求下，由理留给了众人最后的告别的机会。在几百年甚至可能更久的离别之后，音无和奏再次面对着彼此；而就在同时，刚刚从 NPC 状态恢复的由衣，也有和日向说不完的话藏在心里……

到了这里可以说是整个故事最高潮的地方。没有什么能比这样一个场面更能弥补本篇故事所留给观众的疑问和遗憾，也没有什么能比这个场面更能延伸出无限的可能性，一切都可以完全掌握在麻枝的手中。从音无和奏的对话中可以得知，从上次两人转世之后，便一直没能再次相识。那么 13 话最后的镜头到底意味着什么？是音无在最后的关头犹豫了？还是发生了什么无法预料的变故？或者说，那牵动了无数观众的心的一幕本身就是一场梦？我们无从得知。

这部广播剧最后以日向的基情四射的恶搞逆袭完结，从由衣的话中我们也能想象到日向和由衣在转生之后也不比音无和奏顺利。不过这样一个胡搅蛮缠的尾声只能说是意料之中、情理之外，毕竟和前两弹广播剧一样，第三弹广播剧也是以搞笑为主要任务而展开的。当然，如果从整部作品本身的角度来讲的话，制作人员很明显地做出了错误的选择。如果是将第三弹广播剧的故事制作成动画而不是现有的第 14 话，如果能去除无谓的搞笑部分重新对这第二次战线集结的故事进行修正，『Angel Beats！』完全能比现在更大幅度地接近一部完美的 key 社作品。当然，毕竟业界还是以盈利为目的的，这种阻碍不是光凭三言两语就能突破的了的。但是至少，麻枝已经通过这个故事留给了我们一个非常美好的框架，而剩下的就该由各位观众创造自己心中的未来了。

椎名的梦想，就是在这个世界集结那些熟悉的面孔，再一次唤回那段美好的时光，永久地……因为害怕孤独、害怕寂寞、害怕独自一人，所以椎名做出了这样的选择。这和第 13 话的另一个结局，甚至说和 Angel Player 的创造者所做的选择非常相似。只不过椎名的行动相比后两者要来的更加主动和强硬，更加有效率。就这样，留还是不留，这个问题在这个故事中变得更加鲜明，因为从某种意义上来说在这个世界的生活已经可以得到保证，已经没有什么再需要担心的了。

那么第 14 话的 Bad End 的存在到底有何意义？但单从这一话来看，我们除了一笑了之外得不到任何东西，但如果结合本篇、第 13 话的另一个结局、第 14 话以及广播剧的第三弹来看的话就能够知道，这其实是在追求结局的完整性。毕竟麻枝和 key 社一直以来都在进行着游戏的制作，这种多结局的剧情也许已经成为了一种习惯。去年 11 月 21 日，麻枝准在京都大学的演讲中确定了『Angel Beats！』的游戏化，之后 Visual Arts 社长马场隆博也证实了游戏化的可能，或许麻枝准的剧本还是注定更适合游戏。



最后我们就慢慢地品味着音无和奏重逢之后的对话，来作为本文的结束——

【音无】哟、哟……

【奏】我应该也用“哟”回应吗?

【音无】不,奏、奏只要和平常一样就行了。

【奏】……说到底、我是怎么回应的呢?

【音无】嗯……不知道。

【奏】为什么?

【音无】因为、连能这样打招呼的日常生活都没能迎接到，我们就人各一方了。

【奏】这样……是这样呢。

【音无】都是因为你太匆忙了啊。

【奏】是我的错吗?

【音无】对不起，奏没有错。有错的是……有错的是……是什么啊……

【奏】是什么? 神? 命运?

【音无】不对唉。神和命运都没有错，是我自己。是进行无谓的挣扎的、我自己。那么现在这十分钟呢? 这不也是我自己的无谓挣扎吗? 向由理胡搅蛮缠、拖延出来的……我们回到大家的身边吧，奏。

【奏】已经足够了吗?

【音无】嗯……已经足够了。不好意思。

【奏】为什么要道歉呢?

【音无】那当然是、因为我的任性了。

【奏】这样……那么，我也可以、说一些任性的话吗?

【音无】你的任性的话? 会有吗,那样的事?

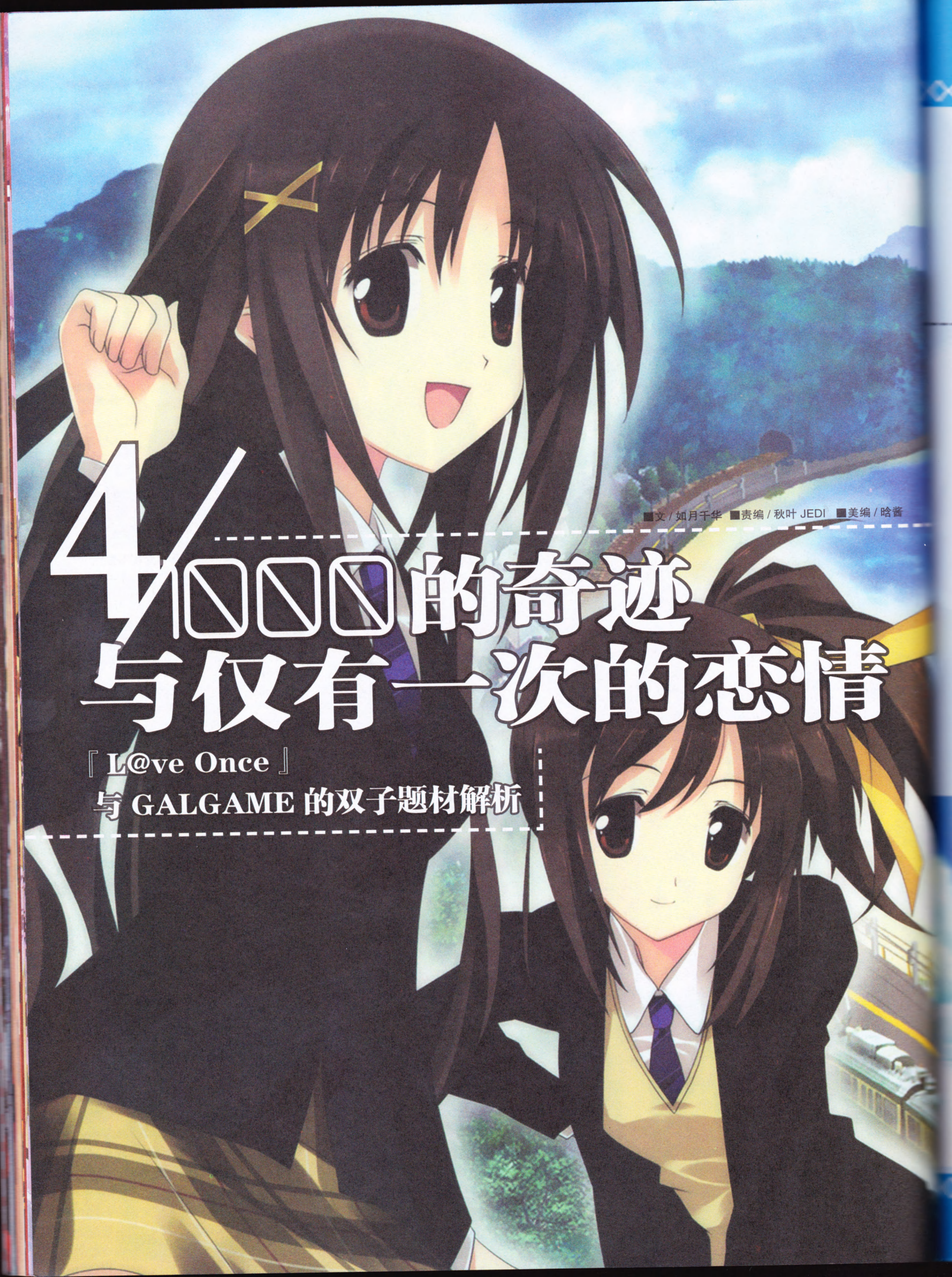
【奏】在剩下的时间里，请听听我的话。

【音无】哎?

【奏】我还留有很多那时候没能传达完的事情。因为太多了，所以可能传达不完。但就算那样我也会尽力传达出来的，所以结弦只要听着就行了。拜托了，请听我说。

【音无】这样啊。我知道了，我会听的。

【奏】首先，我最想传达的事情，是我到底、有多么的喜欢你……▲


■文 / 如月千华 ■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 / 晗酱
4/10000的奇迹
与仅有一次的恋情
『L@ve Once』
与GALGAME的双子题材解析

Prelude

双子，即双胞胎，指胎生动物一次怀胎生下两个个体的情况。其作为生命的特殊性使他们具有与众不同的魅力。我们可以看到早在被称为“世界上最古老的物语”的巴比伦神话中就已经有双子的登场，到近代文学、影视作品，他们始终是人类各领域创作的热门对象。而二次元领域我们也能见到更多形形色色的双子，在今天要说到的 GALGAME 范围里，拥有几乎一摸一样的外表的同卵双生子更占了极大比重。（注：本文中提到的双子，若未特别说明，都是同卵双生子）

根据多年统计，同卵双生子诞生的概率大约是千分之四，因此双子的存在可以说本身就是一种奇迹。大量 GALGAME 作品中，这些同样面孔的美少女们有的关系亲昵，有的相互争斗；她们包括穿着水手服的普通高中生双子姐妹，也有利用了双子那特有神圣感的双子巫女，当然也有神秘感 ×2 的双子魔女，威武翻倍的双子骑士等等不同属性。哪怕是一般的烂俗设定，只要与双子元素结合起来，往往都能产生剧烈的变化，加倍刺激人们的感官。去年一款名为『L@ve Once』的游戏经过声势浩大的宣传，在 10 月正式与大家见面，这款作品将双子与人鱼这更加神秘的属性结合起来，为我们带来了一番与众不同的感受。

L@VE ONCE 仅有一次的恋情

这是一场初恋，也是最后的恋爱



人鱼 MERMAID

游戏的主人公高梨翔司看起来虽然是一个随处可见的高中生，要说特点也就是喜欢游泳，以及擅长唱歌这两点。但其实他背后隐藏着让人难以相信的身世——人鱼与人类结合所生的孩子。十几年前，身为人鱼的母亲高梨汐音爱上了父亲，虽然人鱼可以短时间变成人类的姿态，但并不能在陆地停留太久。于是她与童话故事中一样以自己的声音为代价，接受了将两人牵系到一起的魔法，变为人类的姿态，作为人类与父亲生活在了一起。

当然，幼年时得知真相的翔司起初并不相信这一切，但汐音带着他来到一座神秘的岛屿，在那里他见到了一对与自己年龄相仿的人鱼双子姐妹，并聆听了她们美妙的歌声，与她们一同在海水里嬉戏……从那一天翔司便迷恋上人鱼这一存在。尽管之后近十年的时间里他都没有再见过那对姐妹或是其他人鱼，但却从未停止过对人鱼的向往。他时不时会用画笔描绘出记忆中姐妹的模样，或是

独自搜集流传于世界各处的人鱼传说，以求更了解她们。在他心中，人鱼俨然是一种虔诚的信仰。

在翔司高二这一年，他父亲不幸去世，经过 2 个月的忙碌，母子两人的生活总算恢复平静。就在这时，他心中憧憬的两位人鱼少女竟然以人类的姿态到访。她们告诉翔司，自己是为了翔司而来的——由于父亲不在人世，牵系人与人鱼的魔法会渐渐失去效力，而这影响将出现在后代的翔司身上，弱则和母亲一样失去声音，重则可能像童话中的人鱼公主一样化为泡沫从世界上消失。为了避免悲剧的发生，双子姐妹特地赶来为翔司补施魔法，但是魔法的条件则是需要他找到一位与自己相爱的女孩，与她一同接受魔法。而且不管以什么原因，他只要失恋就会面临与人鱼公主相同的结局。

就这样，至今还未有过恋爱经历的翔司，被告知必须抓紧时间去寻找今后人生中那仅有一次机会的爱情……



双子 TWINS

就如同绝大多数作品中的双子那般，故事中的人鱼姐妹也性格迥异，具有完全相反的魅力。姐姐鸟留梅露（メル）扎着马尾辫，开朗快活，充满朝气，也喜欢捉弄人，时常还会得意忘形，尽管平时很孩子气又不拘小节的言行很容易让人误会，但其实她内心一直有着身为姐姐的自觉，并且拥有极强的责任感。妹妹梅依（メイ）则贤惠而温柔，文静而老实，脸上时刻挂着可人的微笑，在别人——特别是梅露——暴走或是起争执时总是能起到和事佬与急刹车的作用。不过却意外地很喜欢怄气，生起气来就一发不可收拾。

姐妹俩关系亲密，时刻形影不离，时不时让人感觉两人在一起才是一个整体。她们身为汐音好友的女儿，在得知有过一面之缘的翔司面临危机之后，便立刻一同离开家，来到从未生活过的陆地。初到翔司家，两人对周围一切都充满了新奇感，但经过一段时间之后也渐渐适应了陆地的生活。为解救翔司，首先需要鼓励并帮助翔司找到一位恋人，于是她们不但平时总是催促翔司做出行动，更不断地为他出谋划策去攻略身边的女孩子。

当然，恋爱这种事并不是勉强得来的，即便面对至今为止感情最好的女孩——千鸟凛纱，翔司也难以开口，更别说其他人了。倒是

突然走进他日常生活的双子姐妹更吸引他的注意。三人在同一屋檐下生活，一起在校园里午餐，一起上街游玩，一起分享着互相的喜悦与悲愁，逐渐互相了解……对于姐妹来说，翔司是一个不断将周围新鲜事物教给自己的可靠向导。而在帮助翔司成就恋爱的同时，她们也自然而然将他的一言一行看在眼里，刻在心里。对翔司，则更不用说，毕竟姐妹俩可是他从小就期盼着再会的人鱼啊。或许在汐音或是我们的眼中，他们的相恋几乎是不可避免的事。







鸟留梅依 TORITOME MEI

妹妹梅依线中，一次他们前往水族馆游玩，梅依看着水中的世界，泛起淡淡乡愁，不禁落下眼泪。目睹了这一幕的翔司，意识到天下终究没有不散的宴席，前来帮助自己的姐妹也有自己的生活，总有一天会离开，而自己一直安于现状则只能消磨姐妹俩的时间。可就在他决定向与自己关系最亲密的凛纱开口时，他的身体却发生异变——嘴巴发不出声音了。人鱼姐妹告诉翔司，这很可能是魔法失效后时间过得太久造成的。尽管翔司表示这都是自己一直磨磨蹭蹭的后果，但姐妹俩认为是她们没能尽到自己的责任。姐姐梅露说她们继续留在翔司身边并不能起什么作用，反而会妨碍翔司恋爱，毕竟有两个女孩子一直在他身边的话，就算其他女孩对翔司有好感也没办法采取行动；妹妹梅依虽然希望继续与翔司在一起，希望能留下来照顾翔司，但她也明白梅露的判断才是正确的。就这样，姐妹俩最终决定回乡去，等事态有了进展再赶来。

翔司在失去声音的打击之后，也想明白了自己对凛纱是一种接近亲情的感情而非恋情，于是打消了拜托凛纱的念头，而真正令他心仪的梅依的人鱼身份又让他无法表露自己的心声。这不仅因为他不知道自己恋爱的对象选择人鱼是否有效，更因为若他们在一起则意味着



梅依也不得不承担一旦失恋就化为泡沫消失的风险。然而，就在最终离别前的夜晚，梅依无法压抑心中的思念，终于抛开顾忌向翔司告白。

“对象……不可以是我吗？”

到这时，两人才知道对方其实与自己怀有同样的心情。而当他们心意相通之后，翔司的声音也随之恢复了正常，他们这才知道翔司失去声音并不是因为魔法失效的影响，而是因为他当时准备放弃自己对梅依的感情。这一点，恰恰证明了翔司与人鱼的恋情也是可以接受魔法祝福的。梅露笑着祝福将一生一次的爱情托付给对方的两人，并在海边为两人施加了成为人类的魔法。就当所有人都以为圆满结局就在眼前的时候，梅露却虚弱地倒了下去——就如其他无数个关于双子的故事一样，这对人鱼姐妹也喜欢上了同一个人，只不过她们的特别之处就在于，她们的爱是没有退路的。

对梅露来说，为两人祝福和施加魔法即与失恋划上等号，她为两人施加的魔法，是名副其实地以自己的生命为代价的。在淡淡告白之后，梅露从翔司的怀中消失了，但她的声音却留在本应像童话中描述的那样失去声音的梅依身上，将永远伴随两人今后的人生。







鸟留梅露 TORITOME MERU

与妹妹梅依自从儿时与翔司邂逅开始就对他抱有淡淡的恋心不同，姐姐梅露对翔司的感情最初只是停留在好感的程度。但经过大约一个月时间的共同生活，发现自己的好感渐渐在向爱意转变时，她提出她们姐妹应该离开，以便翔司能专心去寻找自己的“命运之人”。这个时候，翔司趁梅依不在的时候找到梅露，问道：“恋爱的对象必须是人类吗？……不可以是人鱼吗？”以此表白了对梅露的心意。梅露则在不知所措之中，希望翔司给她几天时间考虑，并向梅依保密。

这时的她并不知道翔司问题的答案，所以翔司以为她是在犹豫是否投身这场没有退路的赌局。可实际上梅露跟翔司一样，并不会为自己堵上一生一次的恋情而后悔，但她知道，妹妹梅依比自己更早，并更深地喜欢着翔司。而不小心偷听到两人谈话的梅依，则在策划了一次周末“校园生活”体验会后，独自悄然地离开了。留给梅露的信中，她表示自己问过母亲，翔司与人鱼结合魔法依然有效，她希望梅露能抛开身份和对自己的顾忌，与翔司在一起。而留给翔司的信中则述说了她渴望像普通人一样过上校园生活——这其中隐含的便是她喜欢翔司，并想为他化身人类的愿望。尽管梅依选择

UI MIYAZAKI
L@ve once -mermaid's tears- Opening Theme Song
一度きりの Love Story



推出并支持两人，但梅露依然认为自己不应该比梅依更先得到幸福。当她顽固地打算放弃自己的恋情，她立刻就倒了下去，并从此失去了声音。

母亲汐音告诉翔司，面临失恋的梅露必须尽快接受成为人类的魔法才能得救。所谓人鱼的魔法，就是她们那天使般的歌声。尽管虚弱的梅露不再拒绝翔司的感情，也表露了自己的心声，但她本人与汐音都失去了声音。梅依又不在身边，目前唯一可能用歌声拯救她的，就只有体内流着一半人鱼血统的翔司。于是，翔司在汐音的指导下，怀着要与梅露共度一生的决心，带着梅露来到海边，一遍又一遍地咏唱着人鱼之歌。或许由于翔司只继承了一半的魔力，魔法一直不见生效，冰冷的海水渐渐将他的体力消耗殆尽。而这时翔司眼前仿佛闪过梅依的身影，耳边也响起了少女的歌声。

歌声结束，翔司怀中的少女苏醒了过来，当发现自己不但成功变为人类，而且从自己口中发出的是妹妹的声音时，她不由得泪流满面……

关键词：纯真

KEYWORD PURE

『L@ve Once』打出了佐佐木睦美的招牌，再加上剧本作者三浦洋晃是旧 KID 作者阵营的成员之一（曾参与了『秋之回忆 2』等作品），因此本作最初勾起了不少 KID 系 FANS 的关注。但是实际是怎么样的呢？我们一进入游戏就会发现现实与理想的差距：立绘尚且不错，但游戏中的 CG 可以说简陋到一塌糊涂。实际上与佐佐木之前参与『myself；yourself』时一样，她在游戏中只担任角色设计，别说 CG，连立绘都不是出自她的手。不过在 PSP 版上市之初，游戏并没有受到过多批判，而是普遍得到“地味に面白い”（一般有趣）的评价。其原因还是在于剧本有其独自的味道。

尽管三浦洋晃本次带来的故事多少有些狗血，多少有些单调，但是我们——哪怕玩到一半就开骂坑爹的人，也无法否定这款作品蕴含的“纯真”。作品中没有各种卖萌，没有稀奇古怪的角色，没有复杂的设定和人际关系，也不存在深仇大恨和深刻矛盾，内容从日常生活的细节着手，为玩家展现了一个相当平凡的世界。尽管这样的表现方式略显沉闷，但对于习惯了当今其他作品中充满各种元素，令人目不暇接的怪异设定的人来说，本作显得格外纯净。

譬如凛纱路线描写了从青梅竹马到恋爱感情的推移，简单细腻；而发售前引起话题的“NTR 路线”中，则意外地表现了人物纯洁而真实的感情……当然，我们评价这部作品，还是不得不提起他主要的特点：双子女主角以及人人都熟知的人鱼传说。如果说其他路线中，带着“一生一次”的觉悟去寻找恋人的主人公表现出了对真爱的无畏追求，那么在人鱼姐妹路线中，双子那赌上生命的恋爱则体现出她们为爱而生的勇气和坚强。在这些过程中，双子之间没有尔虞我诈，没有勾心斗角，没有相互猜疑，有的只是真情的流露。

游戏 PSP 版的首周销量接近 5000 份，这对一个陌生的厂商在 PSP 上推出的 GALGAME 来说已经是个不错的成绩，就在不少玩家表示满足，并决定等待该公司下一款作品的时候，这家名为“maid meets cat”的公司却在游戏发售不到 10 天破天荒地公布了增加女主角，增加新剧情新要素的 PS3 完全版『L@ve Once – mermaid's tears–』。这创造了“史上最速完全版宣言”记录的举措无疑是对购买了 PSP 版的玩家的一次严重地背叛，于是该公司和游戏从去年十月开始就不断受到各种抨击。而实际上数月之后上市 PS3 版也的确是一款很难让人满意的作品。原本拙劣的 CG 通过高清画面看起来显得更加简陋，新增加的会长路线和后日谈也差强人意，游戏中采用的动态立绘的实际效果更比采用了同样技术的『WHITE ALBUM』差上几个等级。可以毫不夸张地说，尽管『L@ve Once – mermaid's tears–』披了一层高清的外衣，但本质上却依然是一个小品级的 PSP 游戏。有部分玩家为了摸清闹出各种笑话的 maid meets cat 公司的底细，通过游戏包装上的 JR-CODE 查到这个商标竟然属于业界有名的坑爹公司プリンセスソフト旗下……

当然，游戏公司的评价并不影响我们对游戏本身的评价，本作利用淳朴的人鱼传说，将双子之间的三角恋情描写得无比纯真，因此对喜爱双子题材的朋友来说，尝试一下本作也是一个不错的选择。就算专程购买 PS3 版显得有些不值，但试试 PSP 版还是可以的嘛～



EXPLORE SECRETS OF TWINS

双子题材作品的回顾与解析

好了，说完引子，我们按照惯例进入挖旧坟的环节。而与以往不同的是本次我们不再以时间顺序或发展过程为线索，而是将作品采用的表现或叙述手法为依据分类为大家解析 GALGAME 中的双子题材。不过，在那之前我们还是得先简单介绍一下双子题材的概况。



双子题材的兴起与早期作品 DEVELOP OF TWINS

游戏中出现双子角色，对一般玩家来说都是喜闻乐见的事，毕竟拥有一对双子来服侍自己是很多男人的究级梦想（比如 JEDI）。而作为厂商，同样乐于在作品中创造各种双子角色。法国剧作家乔治波尔第曾提出，所有的戏剧都可以被分为36种戏剧情境。而纵观这36种情景，我们会发现譬如近亲之间的复仇，近亲之间的争斗，近亲的自我牺牲等等，有很多都与近亲相关。而双子则有着比亲子以及普通兄弟更强的羁绊，因此双子之间的纠葛往往会大大加强故事的戏剧性。另一方面，双子的两个角色只需要一套设计方案再稍加修改就可以，这对制作来说也能省去不少麻烦。当然，要用同样的外观表现不同的角色，对画师和剧本写手的要求也相对较高，也正是为了表现出双子相互之间的差异，双子角色在性格上往往是完全相反的，譬如一动一静的组合，一刚一柔的组合等等。

回首上个世纪末这个世纪初的众多作品，我们就不难发现，拥有双子角色的作品大多是人气比较高的名作。比如早期的『兰斯』系列中时不时会有双子角色登场，elf 的『龙骑士 4』等作品中我们也能看到双子的身影。从 2001 年前后开始双子角色的数量开始大幅增加，直到家喻户晓的系列作品『双恋』登场，双子属性才算正式确立。

所谓『双恋』最初是『电击 G'S』继『妹妹公主』之后一个长达 3 年之久的特别企划，企划中，登场的角色全是双子美少女，而很巧合的是，其人设正是由上文中提到的佐佐木睦美担任。『双恋』最初以在杂志上介绍人物，然后让读者参与各种互动的“杂志游戏”形式展开，后来渐渐朝着漫画，动画，小说，游戏等多媒体方向延伸。尽管同为强化某一特定属性的大型企划，『双恋』在中前期并没有像『妹妹公主』那般一炮走红，不过后期作品『フタコイ・オルタナティブ』（双恋 Alternative）干净利落地摒弃了前期“古典恋爱喜剧”的作品设定，在作品中大胆地融入了各种不同风格的要素，不论在动画、游戏还是小说方面都获得了极高评价。我们要说整个企划最大的特点，就是参与者或是玩家能够与双子姐妹同时成为恋人，作品所描绘地是一种允许脚踏两条船的奇特三角关系，并且不存在与姐妹某一方单独成为恋人的结局。

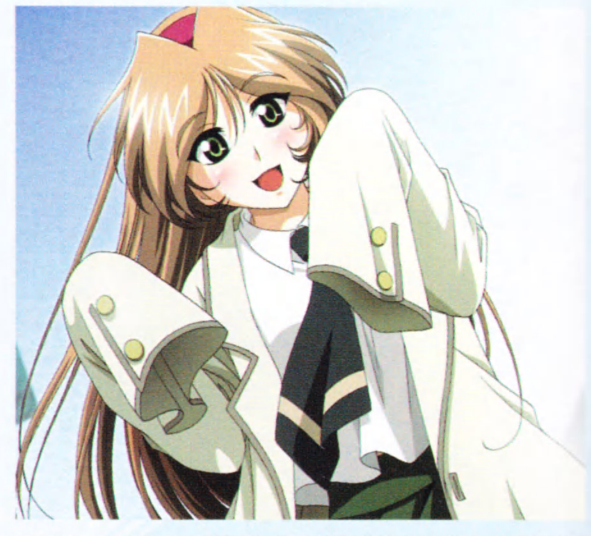


尽管双子属性的的确立比妹系或姐系晚一段时间，但是双子的存在始终更加显眼。不过



我们还应该瞩目的是，有很多作品中的双子并没有发挥出她们的特殊性：『To heart』中的有栖川姐妹在很长一段时间内占据了学园系双子的顶点，但我们却并不能感觉到她们生为双子的必要性；『二重影』虽然将双子角色作为招牌，并将首次采用了双子巫女这一极受欢迎的组合，但故事中双子的光辉却完全被其他角色掩盖。而即便在同期作品中『真・瑠璃色の雪』，『Memories Off 2nd』等作品则不同程度对双子的身份进行了讨论，并利用了双子之间的特殊关系展开剧本，这才算得上出色的双子题材的作品。

好了，说到这里，各位或许会问，怎么样才算是有效地利用了双子的设定，什么又是生为双子的必要性呢？在任何形式的创作中，双子的出现往往被赋予了三种意义和作品，它们分别是：强调双子异体同心；强调双子酷似的外表；强调双子比亲子更紧密的牵绊。即便在GALGAME中，对双子的塑造都无法跳出这三种方式。接下来，就让我们开始吧。





作为异体同心的存在 CLASSIFICATION OF TWINS

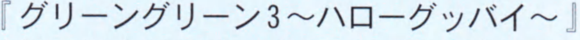




一同从母体中诞生到世界上，并经由相同的轨迹长大的双子，往往能够做到常人无法达到的连带感和一体感。他们可能会拥有同一个生活目标，譬如喜欢同一个人，追逐同一个梦想等等，不过更重要的是，她们往往亲密无间，更像一个整体。

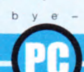
『グリーングリーン3～ハローグッバイ～』

(GreenGreen3 -Hello, Goodbye-)



■ 游戏公司：GROOVER

■ 发售时间：2005年8月5日



GROOVER的招牌作品『GreenGreen』系列是将青春，友情和恋爱等要素完美融合起来的热血校园剧。系列第三作中有一对天真可爱、活泼可人的双胞胎姊妹花——叶月和花月。

姐姐叶月留着一头清爽的短发，性格豪放鲁莽，是个典型的假小子；妹妹花月却正好相反，有着与其漂亮的及腰长发相符的温和脾性，只是多少有点自我步调，然而那也算是萌点吧？可是在这对千人爱万人迷的双子身上，却隐藏着一个足以令所有倾慕者震惊到脑溢血的事实——她们是钟之音学院的老大，长相有如未进化古猿的天神泰三的亲妹妹。尽管有着和老哥一比较就会令人感叹基因神秘的漂亮外表，但血统就是血统，这对双胞胎美少女骨子里仍是天神家的一员——外观纤巧的叶月豪快直爽，身体动得比脑子快，一双小拳头不仅可以轻松地把全校打架第一的泰三扁得毫无还手之力，甚至可以空手打赢巨熊；而平时温和爱笑，看上去柔弱可怜的花月，动起真格来却能以一招逆十字腕挫秒杀暴走中的叶月，真可谓“力之一号，技之二号”。



当然，尽管血统有点古怪，但她们也依然有着与外表相符的少女心。叶月虽然言行直爽得近乎粗暴，但当发现被她打跑的熊其实是因为带着孩子才来到学校附近觅食时，却会因觉得做错事而情绪低落；在被佑一称赞时，也会因害羞而脸红。而花月在平时则是完全的温柔少女形象，脸上总是挂着太阳般的笑容，处处照顾体谅着身边的人，甚至把“对不起”当成了口癖。打扫、做饭、缝补……家事女红这两姊妹样样精通，真可谓“上得擂台，进得厨房”，也难怪连天神泰三这个脑袋少根筋的哥哥也会变成超级妹控了。

尽管这两位美少女性格截然相反，不，或者应该说正因为性格互补，她们自出娘胎就什么事都是一起行动：一起吃饭、一起睡觉、一起打架、一起笑、一起哭……两人默契得像呼吸一样自然。叶月的身后，总有花月在默默地为她打点一切，并在必要的时候阻止她的暴走；花月的身前，总有叶月在保护着她，以铁拳毫不留情地击倒所有企图欺负花月的人。一动一静、一武一文，相对的性格不仅没有令人感到不自然，反而互为映衬，使这对姊妹像她们的名字一样，红花绿叶，相得益彰。

然而，世上总有一些事情是不能两人一起做的，譬如恋爱。当叶月和花月在剧本黑手……哦不，命运的安排下喜欢上了同一个人时，两人看似密不可分的关系也多少会出现点裂缝。但是对这对姊妹来说，爱情终究还是要为亲情让路。在经过一小段时间的冷战后，她们最终

选择了以料理比赛来作一个和平的终结，把选择的权利留给了共同的爱人。当看到没被选择的一方微笑着向另一方送出祝福时，恐怕大部分人都会为自己不是身处阿拉伯国家而悔恨不已吧。红花与绿叶，虽然外观截然不同，但根部却是相连的，正如以花和叶为名的天神姊妹，无论相隔多远，两颗心总会相互牵挂，永不分离。

『MagusTale ～世界樹と恋する魔法使い～』

（MagusTale～）

■游戏公司：Whirlpool

■发售时间：2007 年 11 月 30 日

PC

重视萌系风格的 Whirlpool 社于 07 年的推出的第二作『MagusTale』是一款融合了不少流行要素的魔法学园物。由于御用画师てんまそ的正统画风以及适度萌、适度欢乐、适度感动的作风得到不少玩家的喜爱。而其中登场的双子 LOLI 蕾娜（レナ）和妮娜（ニナ）尽管与故事核心关系不大，但她们活泼可爱、亲密无间的形象还是以两人一整体的形式在众多有名双子中占据了一席之地。

游戏的故事背景是这样的：男主角为了给在一座孤岛的学校上学的义妹送东西，意外地发现了这座岛屿其实是一座魔法岛，而义妹就读的则是一个魔法学园。由于男主角误打误撞地知道了真相，他只得留在岛上进入了魔法学园。低年级的双子从一开始就对这个独立闯进魔法岛的“凡人”男主角（当然，游戏后期我们会知道这是个很俗套的骗局）很感兴趣，加上双子和男主角的义妹小雪关系不错，所以很自然地从对男主角的好奇进化成对哥哥般的倾慕。姐姐蕾娜比较天真烂漫和率性直白，而妹妹妮娜则是老实乖巧守规矩的类型。只不过很多时候往往是蕾娜捣蛋然后妮娜收拾残局的关系，因此看起来妹妹反而比较像年长的一方。



虽然两人有许多不同之处，但作品是将两人当做一个整体来描写的，她们时时刻刻在一起出现，形影不离。作为一对双子魔女，由于姐姐魔力太强抑制力不足，妹妹抑制力优秀但魔力不足，只有两人心意相通，齐心协力才能发动强大的魔法。

在游戏进行过程中的选项如果偏向任何一方，那就是走那一方的单人结局，如果两边都不偏的话就是双子——也就是 3P 结局。从游戏中种种设计看来，这姐妹俩都能得到幸福的结局才是游戏制作者们为蕾娜和妮娜准备的最终结局。双子之间的三角关系，最终能以这种形式获得圆满，或许也就是萌系作品的特权吧。（好吧，我知道拔拔拔里也有……）



作为外表酷似的存在 CLASSIFICATION OF TWINS

双子，特别是一卵性双生子，往往拥有酷似的外表，这也是双子属性最为基本的特点。利用这一点可以让人物在故事中相互代替对方出场，这种手法在各种悲喜剧、悬疑剧中被剧作家们屡试不爽。

『CLANNAD　クラナド』
（CLANNAD）

■ 游戏公司：Key
■ 发售时间：2004 年 4 月 28 日
PC

『CLANNAD』这部作品，想必我在这里也不用多讲。是一场戏剧，一个童话，还是一次人生，每个观赏者在自己的心中定有自己的答案。在这部作品中，有形形色色的角色登场，他们各有各的故事，在整个小镇的故事中是不可缺少的一部分，而其中藤林姐妹的故事则为我们表现了一场颇有特色的双子三角恋情。

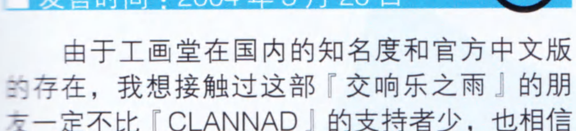
性格火暴，直爽的姐姐杏总会以自己的方式帮助他人，不管朋友、亲人，甚至是与自己无关的人，她都会用阳光的笑脸去消除他们心中的忧愁。喜好占卜等更女孩子气的东西的妹妹椋，胆小、害羞、不善于表达自己的内心，她往往会在人们看不到的地方默默努力，也会为自己偶尔的失误深深自责。



不知道从什么时候开始，杏开始被朋也所吸引，而一直关注着姐姐心思的椋，也因此在心中留下了朋也的身影。姐姐无法说出口的思念，妹妹隐藏在心中的恋情，两者无比相似。在这个故事中，发现妹妹也喜欢上朋也的姐姐杏做出了退让，努力撮合妹妹与自己的心上人在一起，故事的发展并不算有新意，于是鲜明而有魅力的角色成为主要看点。而在最后，杏剪去她那头亮丽的长发，模仿妹妹的姿态出现在朋也面前的一幕，可谓是双子题材中相当常见的场景。椋知道姐姐和朋也因为顾忌到自己的存在，没法坦率地面对对方，于是她让姐姐以自己身份去接受朋也的告白："我喜欢的是杏"，两人才得以突破感情的那道墙壁。一般的剧本里，往往会要求主人公在关键时刻猜出对方究竟是谁，故事才会有进展。就比如前文提到的『MagusTale』双子路线的最后，姐妹俩也上演了一出猜人的把戏，主人公看穿了真相才揭穿了双子对他的感情。但是在这里，姐妹俩却故意要让朋也误会，从而演绎出了与其他"猜人事件"不同的味道。







由于工画堂在国内的知名度和官方中文版的存在，我想接触过这部『交响乐之雨』的朋友一定不比『CLANNAD』的支持者少，也相信曾有无数玩家为故事中双子少女的爱所震撼。

『SR』故事最初为我们铺下了一层淡淡的哀伤，向我们展示的是一座始终雨色渲染着的世界以及一个男孩与一对双子少女的故事。男主人公库里斯内向，不善交际，却拥有佛鲁特琴的天赋。两个女孩中，妹妹喜好唱歌，惟独姐姐被认为没有音乐才能。于是男孩和妹妹为了学习音乐而去了一个遥远的城市，留下姐姐一人等待着，等待着，等待着两人从那个被山和海包围的城市归来。然而，当玩家在雨之都经历了很长一段时间，剧本才告诉我们这一切都是谎言：姐姐在男孩离开的那一天就已经因为事故而昏迷不醒，妹妹顶替姐姐的身份与男孩通过书信和偶尔的相会，相处了将近 3 年时间，而那场从不曾停过的雨，则是下在少年一个人的心中的幻影。

姐姐雅丽在故事中以其本人身份出场的时间，还不超过二十分钟，但她依然是故事无法忽略的一员。为了追随库里斯，雅丽放弃了自己，变为音乐精灵芙莉的姿态出现在库里斯面前。从前一直不太擅长的唱歌成为了她的专长，在库里斯的琴声中歌唱，竟然这样阴差阳错地实现了童年小小的梦想。尽管已经失去了意识，她宁愿让自己失去一切，也要前往那个自己心所在的地方，也要默默地陪在库里斯身边。一曲『哪怕泪流满面』便表现出了她的悲伤和奉献的爱。

“代替对方”是双子题材永恒的主题，本作中一直扮演着两个角色的妹妹朵鲁妲无疑是最关键的人物。长长的马尾辫和母性的笑容是她的标志，从很早开始，她便是这样出现在库里斯的面前。她喜爱唱歌，虽然才能并不优秀，但她的歌声却可以感动所有人。因为她内心强烈的感情——爱，痛苦，和悲伤。她是爱库里斯的，比姐姐雅利还要在前，然而无奈的命运让库里斯选择了姐姐雅利。

三年前，她陪同库里斯来到这音乐之街，从那一刻她便背负起了一切。同时独自承受着失去姐姐和心上人逃避自己的痛苦，她还是义无反顾地爱着库里斯，并不惜一切代价保护库里斯。身为双子姐妹，她和姐姐雅丽本是相反的存在，但 3 年时间里，她为了更接近姐姐的形象，为了得到那不属于自己的爱，彻底地改变了自己。她学会了以前不擅长的料理，习惯了打理家务的生活，脸上挂起了充满母性的微笑，但一无所知地库里斯却始终刻意保持着与她的距离，眼里追逐的一直是那个虚假的恋人。个人的主题曲『秘密』便融入了她唱不尽的酸楚。

利用双子之间相似的外表和深刻的了解，作品为观赏者营造出了一个完美的假象，并最终造就了一个刻骨铭心的故事，这在所有双子题材的作品中都算得上极为精彩的一笔。





S y m p h o n i c

R a i n







作为不同立场的存在 CLASSIFICATION OF TWINS

相比前两类，第三类作品或许显得稍微有些不好理解。通常情况下，要想将两个站在不同立场，不同身份的角色作为同格的存在来描写，会较难被人接受。但是双子之间拥有比亲子更加紧密的牵系，因此双子角色的对立，或是经历、命运上的区别则会自然地形成同格存在间的极大反差。在利用双子这一特点的时候，即便角色之间外观和内心没有联系也并无所碍，重点在双子之间血缘关系本身（就好比『星球大战』中的卢克与莉亚公主）。



『マブラヴ』/『マブラヴ オルタネイティヴ』
(MUVLUV/MUVLUV ALTERNATIVE)

游戏公司：age
发售时间：2003年2月28日/2006年2月24日
PC

象征光明的“阳”与由暗影而成的“夜”，从御剑家姐妹的名字中，我们就可以看出『MUVLUV』系列作者的良苦用心——这是一对出生伊始，命运遭遇便互为阴阳对照的双子姐妹。

从整个故事的开始，御剑家姊妹花就被定下了一个无奈而又哀婉的基调，这个基调可以概括地阐述为“不相容”或者“相冲相克”。也许是因过去人类历史中上演了太多骨肉相残而致家国衰败的悲剧，在拥有着悠久家谱与庞大资产的御剑一族中，一卵双生的血亲并不被看作上天的恩赐，反当作威胁整个家族前途命运的大凶之兆。而冥夜正是那个“禁忌的孪生子”，说得更残酷直白一些，她的出生就是一场灾祸，她不该来到这个世上。这注定了她一生都只能被隐藏起来，活在阴暗的角落中。

所以在『MUVLUV』的任何一个平行世界里，御剑姐妹总是不能相聚，或者说不能同时出现在阳光下。在EXTRA篇里，冥夜从小就被人抱养远离御剑家，可能一生都会与自己的家族无缘。但命运的吊诡却总无规律地显现，从未谋面的姐姐意外早夭，让冥夜走到了阳光下，也站到了整个家族的顶点。这是何等辛辣的讽刺，唯有自己的姐姐死去，妹妹才能重见天日获得应得的权利；而调转视角，妹妹则仅仅是姐姐的替代品，倘若姐姐活着妹妹就永远是被诅咒的存在。不过在EXTRA篇整体轻松欢快的故事里，御剑姐妹的坎坷命运只被一笔带过。

但到了世界观极其严酷的『ALTERNATIVE』里，随着悠阳的正式登场，这对双胞胎姐妹相冲的命运第一次有了直接描写。在新的故事中，悠阳与冥夜的命运不再只关系到她们自己，而是上升到了国家与民族兴亡的高度。作为五大摄政贵族之一的煌武院，其正统继承人将接受天命成为民族的象征、国家的领导者。这自然就让人想起了“天无二日，国无二君”的古谚。然后一切顺理成章，姐姐继承了“煌武院”的



姓氏，化身为在灾难中挣扎求生的国家的核心。而妹妹自幼从家门中被放逐由外戚收养，连姓氏都被剥夺。于是姐姐贵为“煌武院悠阳”，而妹妹则只能叫“御剑冥夜”。

国土饱受外星异族的蹂躏，同胞又因各自信念相左而自相残杀……这个世界里的日本可谓是苟延残喘内外交困。面对着破败的残局，这对从出生就分离的姐妹却有着一致的态度：她们深爱着这片土地及在此之上生生不息的生命，同时又有着延续民族之魂与拯救国家于危难之中的担当。在大义面前无分贵贱，各尽其职。通过冥夜与悠阳，『MUVLUV』的制作者展现了其理想中的完美人格——姐姐悠阳虽然通篇笔墨不多，但从其言行中却无不透出作为领导者的大局观与镇定自若。而作为“影”的冥夜则更体现了一个时刻身处逆境中的战士的高贵品格：虽然无法选择自己的命运，却能选择面对命运的态度，带着强烈的使命感与责任感而投身于拯救国家民族的战斗中。

在时代的洪流中，心系家国天下的姐妹是互为默契的。悠阳站在高处凝聚人心，引领整个民族的前进，是妹妹的灯塔。冥夜则身处民众之中奔走在最前线，又成为姐姐手中开路的利剑。可在这对姐妹之间只有国家与民族，理想与责任吗? 答案是否定的。在最终决战前，冥夜坐上了威政大将军的专用战术机——那是姐姐饯别的礼物，精良的机体多少能保护妹妹、避免不测，这是怎样细小而又温暖的用心。而当冥夜在最终的决斗中倒下，燃烧的生命化作一片纯白之际，妹妹念叨的乃是此前从未能叫出口的“姐姐”……这又是怎样充满深情的依恋。

在名为命运的漫漫征途中，光与影的姐妹执剑携手前行，除了铿锵的步伐，还有缕缕暖人心扉的人性之光。

『Little Busters! リトルバスターズ!』
(Little Busters)

PC EX

■ 游戏公司:Key
■ 发售时间:2007年7月27日/2008年7月25日

Key社在经历将亲情、家庭以及人生描写到制高点的『CLANNAD』后,在第六作『Little Busters!』中,将友情作为新的主题。凡是能够观赏完作品最终篇章的人,想必都会被制作者麻枝大魔王为我们带来的青春友情物语而感动。但我们不能否认的是,不少配角路线或由于剧本作者笔力不足,或由于故事太过玄虚,让很多玩家感觉并不尽兴。而作品中三枝叶留佳与二木佳奈多这对特殊的双生子的故事则是众多支线的最大看点。

妹妹叶留佳性格明快,做事随性,不喜欢深思熟虑,总是故意引起各种骚乱并乐在其中,是年级上匹敌真人等人的问题儿童。而姐姐则是极为标准的风纪委员,性格古板,不苟言笑,很难露出她温柔的一面。问题学生与风纪委员,从这一层面我们便可以看出两人不同的立场。然而随着故事的发展,我们还能看到两人之间存在更大的鸿沟:姐妹生在一个传统而势力的大家族,她们是母亲在短时间内与两个男性结合后生下的极为特殊的双生子,而两人其中之一的父亲是家族中被千夫所指的罪人,但无法判断两人究竟谁是谁的孩子,宗家将他们眼中更为聪明的姐姐佳奈多"定"为家族继承人,而妹妹叶留佳则被"定"为是"野种"。

在十几年的时光中,叶留佳不但受到来自宗家的折磨,还不断被佳奈多以各种方式戏弄,





心中充满了对姐姐深深的仇恨,这种恨意甚至成为她生活的动力。经过主人公理树的调解和劝说,叶留佳渐渐成长起来,明白她们姐妹俩谁都没有错,并不应该相互仇恨。然而,她并不知道姐姐佳奈多其实一早就察觉到了这一切。

从小开始,宗家的人便命令佳奈多要不断折磨叶留佳以解他们心头之恨。如果不照做,不但她自己会受到惩罚,还有可能被迫与妹妹交换立场。表面上,她为了不失去自己的地位,害怕成为受害者,而不断欺负着自己的妹妹。可实际上更多是因为无力反抗宗家的她,为了不让妹妹



遭受自己所承受的痛苦,并为同样生活在不幸中的妹妹制造生存下去的动力,而不得不去憎恨她。

在游戏初版中,我们通过叶留佳的路线就可以窥见故事的全貌,而到了一年之后的加强版『EX』里佳奈多众望所归地升格为女主角,玩家们便能从她的立场上补完了这个故事和她们俩的姐妹亲情。在这个看似讨论着幸福和不幸的故事中,其实最初没有任何人站在幸福的一端。姐妹两人的矛盾通过错综复杂的关系和线索表现得淋漓尽致,也正因如此,姐妹俩经过成长从仇恨的连锁中解脱出来,携手并进的身影更能让人露出欣慰的微笑。



目前绝大多数双子题材的 GALGAME 都可以用这三种方式来对号入座。当然，往往一部作品中并不只占了三者之一，更多的是几种方式结合起来，譬如我曾在某篇关于幼驯染的文章中曾提过的『Aster』就是复合型双子题材的经典之作，强力推荐还有条件的朋友亲自尝试。

接下来我们看一些运用了特殊方法诠释了双子要素的作品，虽然他们也并不能摆脱三种典型方式，但或许看起来会有不同感觉。





多视点作品

SPECIAL TWINS

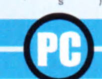
双子虽然往往形同一体，但他们的确也都是独立的个体。当两双子因为内心或是现实的距离，不能总是在一起的时候，作品采取多视点的方式分别从同角度来刻画双子角色，也是个不错的选择。在至今为止的 GALGAME 中，发挥出色的多视角双子题材作品，只有两部。

『Clover Heart's　　クローバーハーツ』

(C l o v e r　H e a r t ' s)

■ 游戏公司：Alcot

■ 发售时间：2003 年 11 月 28 日



由『月阳炎』制作组创作的『Clover Heart's』，是一款诞生于双子属性确立之初的 2003 年，将双子当做招牌的作品。许多老玩家就算没有接触过该作，也会对作品名和金发的双子女主角有些印象。这款作品尽管从现在的眼光来看多少有些陈旧的感觉，但它毫无疑问是双子题材中出类拔萃的佳作。作品中采用的双子 X 双子的故事模式至今也无人能够模仿。

首先，作品的两位主人公南云白兔和南云夷月就是一对双子，他们因为幼年时失去母亲的事故而一直处于绝缘状态，尽管生活在同一屋檐下，但两人始终井水不犯河水。哥哥白兔性格温和，重视与朋友之间的交往，而弟弟夷月则生性孤僻，不轻易走进他人，他们都讨厌那个没有家庭温暖的家。不过白兔努力在学校寻找自己的容身之所，而夷月则努力让自己变得强大起来，以保护自己。

就在这样的兄弟面前，出现了一对日俄混血的双子少女——御子柴玲亚和御子柴莉织。她们受到南云兄弟父亲的邀请，从俄罗斯归来，并住进了南云家。妹妹玲亚开朗活泼，好奇心



旺盛，由于姐姐对她保护过度，使她多少有些任性，可实际上是个极度害怕寂寞的女孩，于是她很亲近待人友好的白兔。姐姐莉织性格稳重，言行举止很有教养，留给人一种名家大小姐的印象，在内心对人与人之间的牵系抱有执着的愿望，于是总是对封闭了内心的，冷眼看待他人的夷月做出过度的干涉。

白兔与玲亚，哥哥与妹妹。夷月与莉织，弟弟与姐姐。游戏在一开始会让玩家选择分别从白兔和夷月的视点展开故事。一旦选择，在该路线途中就不会切换视点。由于主人公两兄弟的行为模式差别巨大，所以大多数场合，两条路线事件事独立的，不过某些特殊场合，两条路线会从不同的角度去描写。这个作品便是这样描绘了两对少年少女相互影响，在挫折中逐渐坚强，在寂寞中懂得温柔的过程。他们的内心就如四叶草的四片叶子一般，在彼此的照应下经历了风雨，最终共同跨越过去的悲伤，获得了圆满的幸福。



『ef – a fairy tale of the two.』

(minori's 4th challenge about "Will")

■ 游戏公司：minori

■ 发售时间：2006年12月22日（the first tale.）2008年5月30日（the latter tale.）

PC

『ef』是一个童话，一个讲述人与人之间相互补完的群像剧。这部以一场自然灾害为背景，两座犹如双胞胎一样的城市为舞台的作品，洋溢了独特的传奇色彩。作品中的人物虽然心中各自有着挥之不去的阴影和寂寞，而这些问题并不是靠他们自己就能解决的，他们需要的是在人生之路上找到伴侣，填补自己缺失的部分。通常作品的双子角色相互之前恰恰能够做到这种补完，于是当我们看到各类双子角色同时登场并不会感觉缺少什么。不过在『ef』中被迫分居两地的双子姐妹——新藤景和新藤千寻，则不得不独自寻找自己的另一半。

姐姐景作风强势，做事踏实。擅长运动的她在各方面都有独当一面的能力，并对自己的人生有着明确的计划和目标。但是从小憧憬的对象没有选择她，而找到了自己的恋人，使她在挫折中止步不前。文静而老实的妹妹千寻因病只能维持13个小时的记忆，她只能在日复一日的轮回之中孤独地生活着。

几乎在同一时期，姐妹俩分别邂逅了改变她们命运的少年，各自与少年共同经历了一段日子，在各自的时光中与他们从相知，相识，再到相恋。千寻目睹那有些轻浮的学长用摄影机捕捉着自己的人生意义，她也从失恋的阴影中站起来，开始正视自己将来的路；而千寻在那腼腆少年不知放弃地执着追求下，重新树立起生活的信心。在这个过程中不论她们是否充满欢笑，是否隐藏了自己的眼泪，但原本无助的少女们最终怀抱起希望，不再固步自封。

相对于『clover heart's』中生活在一起的两对角色，本作中天各一方的姐妹俩仅仅时不时通过E-mail来取得联系，她们相互报告近况，相互鼓励谈心，有如一个整体一般分享着喜悦，分担着愁苦，相约着一同前进。尽管从描写上来说，姐妹两个故事之间的互动并不算多，但姐妹之间流露着真情的只字片语，往往都能在对方驻足不前的时候在背后轻轻推她一把，这也就够了吧。





龙凤胎题材

SPECIAL TWINS

龙凤胎即是异性双生子，一般来说龙凤胎都是异卵双生，但也有极少数属于同卵双生。龙凤胎在双生子中整体的诞生概率占了40% 左右，因此总体说起来并不算特别稀少的双生子，我们在各种创作中也能见到很多龙凤胎角色，就拿大家的熟知例子来说，希腊神话中的太阳神阿波罗和月神阿尔忒弥斯就是一对龙凤胎。不过，在 GALGAME 范围内，龙凤胎题材的作品则非常有限，其原因就在于龙凤胎除了上文提到的三种典型展开之外，还必须面临近亲问题，于是此类题材也正是在近亲限制解除之后来渐渐浮出水面。

除了一些重视实用度的拔系游戏，比较出名的龙凤胎就有『缘之空』中的悠、穹兄妹，『朝凪のアクアノーツ』中的慧本姐弟，这两款作品我们在之前的实妹和姐姐专题中都已经提过，这里就不再累赘。倒是有一款在反面意义上非常有名的作品值得一提，那就是台湾未来数位公司曾推出过中文版的『花と乙女に祝福を』(花与少女的祝福)。其讲述的是一个主人公假扮成女生替因病卧床的孪生妹妹就读一所女子学校的(艳遇)故事。其中的妹妹虽然出场机会不多，但获得的人气却不小，有许多慕龙凤胎之名而来的人都期待兄妹俩能做这样的那样的事，但厂商却毫不留情地扇了阿宅们一大耳光，不但游戏本篇没戏，就连一年之后充满了各种性福生活的 Fandisc 里，制作者依然没让老哥碰妹妹半根汗毛(做得好！)。



『Marguerite Sphere－マーガレット スフィアー』

Marguerite Sphere



■ 游戏公司：Meteor

■ 发售时间：2011 年 4 月 22 日

曾经以一款『Clover Point』打开了“实妹破廉耻”先河的 Meteor 公司，今年又推出了一款近亲题材的作品，而且还变本加厉的用起了龙凤胎的题材。

故事舞台的小镇上有一个传说：当内心纯粹的人心中有想实现的愿望时，只要注视着这菊花，菊花的妖精就会带你到一片菊花的花海，并实现他的愿望。传说中的妖精正是游戏中里篇的女主角雏菊，而那片花海被称为菊花广场，这也就是游戏的标题的由来(Marguerite 为雏菊，法兰西菊之意)。

游戏中每个女主角名字中都含有一种花的名称，这种花已成为角色象征。主人公的孪生妹妹茉莉，正如茉莉花的花语一样，原本是个率真可爱，性情温和的女孩子。但幼儿园的时候老师问大家将来有什么愿望，茉莉因为说她要当哥哥的新娘，而遭到嘲笑——“你们是不能结婚的！”。从这次事件之后，茉莉就形成了对外充满毒舌，对内百般撒娇的矛盾性格。

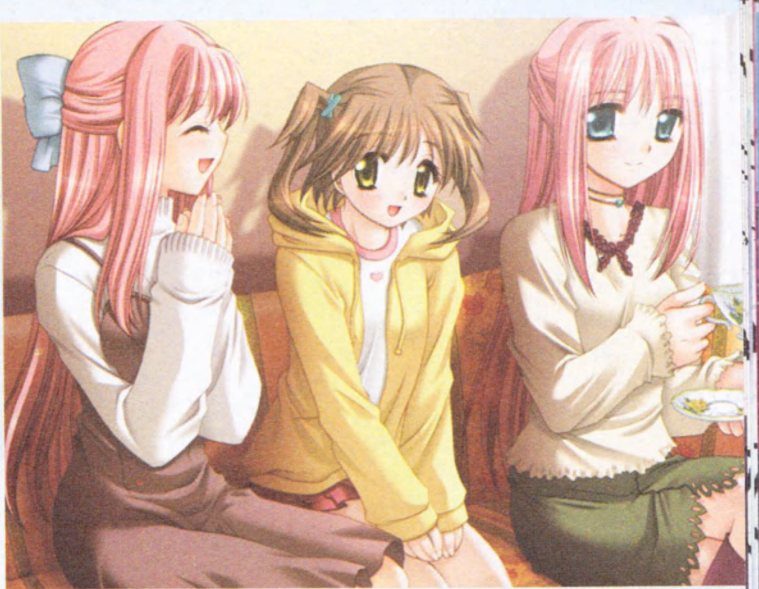






兄妹俩胸怀着这份暧昧地记忆逐渐长大，在故事中经过齐心协力在文化祭上取得成功，渐渐察觉到他们对待“另一个自己”的感情。在苦恼之中，兄妹俩意外闯入了菊花广场。他们这才得知幼年时两人曾经分别误入过这里一次，他们为了避免不幸的结局而向雏菊许了同样的愿望：不要喜欢上对方。但是雏菊认为实现这个愿望兄妹俩并不会幸福，所以对他们的愿望做了保留。此次在菊花广场相见，雏菊留给他们重新许愿的机会，并鼓励两人直面自己的感情……

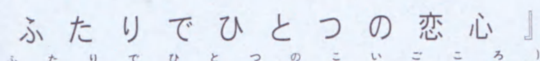
之后的展开便毫无悬念，兄妹俩先后解决了周围的人的反对和自身内心的忧虑，最终决心一起走下去。对于很多玩家来说，这个故事都有一种似曾相似之感。因为不管那雏菊的传说，还是兄妹在幼年许下愿望的背景设定，都与 4 年前的『Clover Point』如出一辙。玩家经过几年实妹题材的洗礼，当年反响强烈的套路并没有再次受到好评，反而被认为是『Clover Point』的劣化版。不过对比两款作品中的兄妹我们可以发现，『Clover Point』中兄妹在相恋之后才回想起过去的记忆，然后决定 Let's 背德；而到了本作中，兄妹俩始终知道自己是双生子，依然“知难而上”……这或许是代表了一种进化？（死）



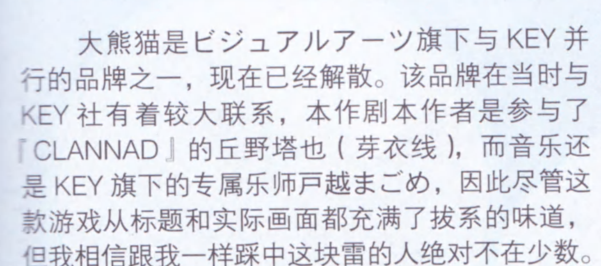


坑爹货 SPECIAL TWINS

面对每年数以百计的 GALGAME，玩家在根据喜好选择作品时难免会踩到地雷。偶尔踩踩地雷并不坏，毕竟大多数雷都很快会被从记忆中消失掉。但偶尔就是会遇上一两个你不能盖棺地说它一无是处，却依然能让你里焦外嫩的坑爹货。在双子题材方面，我就真遇见了一个。



『ふたりでひとつの恋心』



游戏公司：Meteor
发售时间：2011 年 4 月 22 日
PC



大熊猫是ビジュアルアーツ旗下与 KEY 并行的品牌之一，现在已经解散。该品牌在当时与 KEY 社有着较大联系，本作剧本作者是参与了『CLANNAD』的丘野塔也（芽衣线），而音乐还是 KEY 旗下的专属乐师戸越まごめ，因此尽管这款游戏从标题和实际画面都充满了拔系的味道，但我相信跟我一样踩中这块雷的人绝对不在少数。

游戏故事大概是这样的：主人公在幼年时与一个名叫小千的女孩子定下了结婚的约定，其后由于父母分居，主人公跟着父亲搬走，也就与那个女孩子失去了联系。数年时光流逝，由于父亲过世，主人公再次回到母亲的家，这时他被告知他将迎接两位双子少女，并从中选择一位作为自己的未婚妻。当主人公见到姐妹俩，才发现她们的身影与记忆中的小千极为相似。这对双子，姐姐千寻性格温和，妹妹千早则是一个标准的傲娇，两人差别明显，可是主人公却无法确定姐妹俩究竟谁才是小千……

说到这里，或许大家都能明白游戏标题的意义：随着交往的加深，姐妹很快都喜欢上主人公，而主人公和姐妹俩其中一方开始交往，又同时在背地里与另一方藕断丝连，三人陷入泥淖般的三角关系。坦白的说，这段剧情中对人物内心感情的刻画可圈可点，故事节奏的把握也相当得当，如果能够保持到结局，想必最后的评价会完全不同。但，游戏发展到第三个章节制作者突然告诉我们，小千其实另有其人，她是千早与千寻的姐姐——她们其实是三胞胎！其后的发展不但让先前被认为是作品优点的、值得称道的三角关系显得毫无意义，甚至能让人瞠目结舌：经过一番周折，主人公的母亲为了让他们四个人能够在一起，一个都不漏，让他们前往一个允许一夫多妻的国家，在那里过上了幸福生活……



我们且不说最后结局的超展开如何如何——最开始是一个人，到中期变成双胞胎，后期才知道其实是三胞胎。这种前无古人后无来者坑爹的设计和剧本构架让许多人表示吃不消。最后我们还不得不回过头来想想，这部作品究竟算不算双子题材呢？ –_|||



结语 ENDING

双子，特别是同卵双子从古代开始句带有特别的神秘感，而至今，同卵双生子诞生的秘密依然没有揭开，这种不可解的神秘更加速了人们对双子的憧憬。对于阿宅们来说二次元的双子们可能包含了更多意义，但不管是强调双子的哪一种特性，双子题材无疑将是各类创作永远的话题。经过以上拙文为过去的双子题材作品做了一次回顾和整理后，现在我们不妨一起期待今后能出现更多值得大家记住的双子吧。▲

FULL METAL PANIC!

■文 / 匿名 ■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 / 晗耆

十二年的漫长流逝铸造不朽

全金属狂潮圆梦纪念



FULL METAL PANIC! PREFACE 写在前面的话

上世纪末90年代，距今十三年前，曾经有一部充满着浓厚现实气息的硬派科幻杰作出现在世人的眼前，为当时生活在和平世界，逐渐适应百无聊赖的年轻一辈再次带来世界大战那份永无休止的危险和紧张感。它的存在将现代军事的苛刻残酷与新兴次元文化的轻松愉快完美地结合，与此同时又将凝重与欢快氛围格别鲜明地区分开来，时而嬉笑怒骂，时而忧伤惆怅，让读者无一幸免地深陷这个与现实世界平行存在的假想战争世界——

『Full Metal Panic！』。这是一部浩瀚壮绝的近现代战争史诗，更是一部凄美感人的爱情童话，因矛盾而生，毫无预警地降临于日常面前。这个故事，让一位貌美聪颖的少女被突如其来的危险卷入其中，从无知无虑刁蛮任性的柔弱转变为无所畏惧的坚强，让一名饱经沙场冷酷无情的佣兵少年重获感情，成为一个完完整整的人，少年与少女在灾难之下邂逅，共同经历了无数的困难，最后走到了一起，恍如童话般动人的结尾为漫长的故事画下了句号……

十年的时光，足以让我们从出生的瞬间走入了这个缤纷多姿的世界，到天真无邪地度过了祥乐的成长期，十年的岁月，足以让我们对世界的认知由一开始的直观，随着年龄的增长逐渐变得思虑和逻辑。十年后的如今，『全金属狂潮』结束了，睽违已久的巨坑被倾注的热情填满了，而这样生活在和平的社会环境之下的我们，也在它的陪伴下告别了人生的第一段冒险。

就在大家以为完结1年的『全金属狂潮』将渐渐沉寂时，另一个惊人的企划却不知不觉间正式启动，那就是5月9日发表在漫画第15卷封面的重大消息：将于今年8月20日发售的外传『全金属狂潮！Another』。这部外传延续了完结后的世界观，出自贺东招二提拔的新人大黑尚人之手，且由原作者贺东招二进行监修，原插画师四季童子负责插画，海老元兼武设计机体，努力贴合原来的世界，展开新的故事，让我们拭目以待！

FULL METAL PANIC!

FULL METAL PANIC

全金属狂潮

要孕育一部经典，可能需要耗费相当庞大的时间，可能被数之不尽的设定弄得头昏脑胀，可能要在思考剧情时绞尽脑汁，也可能要在毫无进展的情况下忍受那焦躁难安的煎熬。而经受了种种考验之后，一切的努力得到读者的认同，才能称之为经典。早于 1998 年，『全金属狂潮』(『梦总』译名，台译「惊爆危机」)就已经刊登在当时创社已满十周年的富士见书房所创办的 Dragon Magazine 杂志上，单行本由富士见 Fantasia 文库出版发行，分为长篇 12 卷，短篇集 8 卷，特别篇 2 卷共计 22 卷。在实现连载的十年后，荣登“这本轻小说真厉害！ 2008”榜首，累计销量突破了 900 万卷，一跃进入轻小说界历代累计销量排行榜的 Top6！！

强烈的反响使『全金属狂潮』从开始到完结的漫长岁月里，一共经历了三度的动画化。而创造全金属狂潮的作者贺东招二，对机械有着狂热之爱和不解之缘。东京都本土出身的他在东京都立神代高等学校度过了高中生涯，这片回忆之地就是阵代高校的原型。高中毕业后贺东考进了中央大学经济部，但是一心迷恋 SF 和游戏的他选择了中途肄业，到当时的一家小型游戏公司打工，担当游戏脚本的写手。积累了相当经验后，跃跃欲试的贺东在几年后成就了『全金属狂潮』的经典。仿佛一切都经过详细的计划，在大学生活里贺东找到了自己的目标并勇敢地付诸实行，于是经过进修和磨练他凭借『全金属狂潮』一举成名，成为了当代响彻轻小说文坛的优秀作家。『全金属狂潮』告一段落后，贺东正埋首撰写新作『全缉毒狂潮』，或为外传『全金属狂潮！ Another』的原案和监修忙得不可开交，不过粉丝们目前最盼望的还是『全金属狂潮』的最新动画化消息啊！



■笼罩于冷战阴霾下的架空世界

贺东招二在『全金属狂潮』中所描绘的世界版图是根据发生在二战前后一些历史的细枝末节展开联想的，当时在军事领域上，现代军事技术因为战争而不断发展，并产生了大规模使用装甲部队进行作战的主要战术，冷战时期

美苏两国投入了大量的资金去研发军事武器，这些天方夜谭的研发计划正好提供了广阔的联想空间。

现实世界的20世纪，是一个动乱不已变化不断的时代，世界一直处于疾速发展的态势，世界格局发生了三次划时代的变化：伴随着第一次世界大战的结束，英法等欧洲列强因战争的巨大伤亡与物资损失导致经济出现严重衰退，以中立位置牟取暴利的美国一跃成为世界经济霸主。在战争期间，俄国发生共产革命，成立了世界首个社会主义国家——前苏联，之后东欧和亚洲出现部分民主国家向社会主义转型，形成了以前苏联为首的社会主义阵营。而欧洲列强因为一战的影响开始衰落，形成以世界经济霸主美国为首的资本主义阵营。美苏开始相互争霸，全面对立，为避免世界范围的大规模战争再度爆发，两国实行政治与外交上的对抗，冷战开始，持续了将近半个世纪。最后前苏联因为改革失败而陷入了全面危机导致国家解体，两极格局崩溃。于是美国自然而然在全球称霸，世界向一（美）超多强（欧、日、中、俄等）为特征的多元化格局发展，形成相互制衡的多极化格局。

上文总结了二十世纪世界格局的三次划时代变迁，不过在『全金属狂潮』的世界里，苏联并没有解体，戈尔巴乔夫在科威特事件半年后被暗杀，前苏联改革失败坚持右倾政策，冷战一直持续到21世纪，这也意味着世界笼罩在霸权主义与强权政治的阴影下，局部战争时发，世界一刻不得安宁。除此之外，某国被分割成以某江为界的南北领土，北部属于某军委员会统治，以帝都为首都，南部则以妖都为首都，属于和谐民主联合的南方，同时九龙与新界划分为南方的领地，港岛成为北方的飞地，并禁止在岛内进行战斗行为。

虽然世界地图有明显的变更，但两个世界最关键的差别在于80年代，在军事对抗时期进行激烈竞争的美苏两国开发出一种主从追随式机甲系统，通称"Arm Slave"（强袭机兵）的人形机动兵器，最初由美国总统里根和SDI（Strategic Defense Initiative）反弹道导弹防御系统的战略防御计划提出了"机器人部队"的构想，用了3年时间实现了实用化。不过这个主从追随式机甲系统一开始是作为1吨以下大小的分队支援用装备，将士兵的肌肉力量和防御力增强到极至为目的而设计的，并没计划过制作成大型机器人，让人搭乘驾驶。这种人形机动兵器建立在常温核融合炉和被称为"肌肉束"（Muscle package，AS的肌肉，由加上电压就会收缩的记忆塑料制成，具备了支持微细的动作、瞬间爆发力和高出力三个优点。）的关节系统的实用化上，高效的能源及驱动系统使AS拥有了主力机动兵器的性能，华约和北约组织几乎同期掌握了这项技术。

初期投入实践的AS是美军研制的M3，这台机体的诞生奠定了AS的基本外型，随后又在这个基础上推出改善型试作机M4。同期苏联也研发出自己的第一世代AS，Rk-89"Shamrock"，在1979年的阿富汗战争中苏联首次将AS投入使用，彻底打击了阿富汗当地穿越于险恶地形的游击队。90年代初的时候，坦克和攻击直升机对AS能建立完全优势的地形，只剩下广大的平原和沙漠，其他地形起伏的陆地——也就是几乎所有具备战略价值的地域上，这种新武器Arm Slave所编成的部队占有了足以夸耀的压倒性的优势地位。那段时间，不止美国和苏联，具有一定工业力量的先进国家，全都在AS的导入和配备上倾注了力量。英国，法国，德国，伊朗，日本和天朝等国家都开发了各自的AS。各个制造商争先恐后地加入到这个全新的武器行列中，携带火器和备选装备的种类有了爆发式的增加。其中虽不乏优秀的装备，但也造出不少低劣的废物。





首次将AS投入实战是在1990年的海湾战争，当时美军已经开发出第二世代的AS"M6"，分别有A1、A2、A3三种机型，在战争中取得了惊人的战绩，其后Arm Slave迅速成为各国的军队主力。目前美苏已经开发出第三世代的AS：M9、Zy-98"暗影"，科技再次凌驾全球。第三代及以后的AS更搭载了实用化的"电子伪装迷彩系统"（Electromagnetic Camouflage System，缩写为ECS），该技术可以形成光学迷彩，使得肉眼无法看到搭载该系统的作战单位实体，从雷达或者感应器中隐藏机体的装置，除光学外，红外线、电磁波等几乎无法探测。这项技术的出现使得AS的隐蔽能力大幅度提高，成为了独霸天下的陆军最强作战武装。除了华约和北约组织，在第三世界也有少量的美制AS流出。国际恐怖组织和第三世界国家则是苏联制第二世代AS"Rk-92"的主要买家，他们在购进的同时，努力仿造改良致力打造出自己国家的AS，以求打破AS国际市场被两大超级大国垄断的局面。苏联右翼分子甚至还秘密将AS出售给周遍国家，天朝政府曾得到过苏联Rk-92的军事援助。

介乎美苏的势力之间，有两个拥有领先世界科技的神秘组织一直隐藏在世界的背后左右着世界的发展，一个是Mithril，秘银；另一个则是Amalgam，汞合金。两个组织的性质有着本质的区别：秘银是一支打击国际恐怖行动


2-4相良

而组成的雇佣兵部队，因为科技先进而不受超级大国的控制和影响，以防止第三次世界大战爆发为目的而介入纷争地区进行秘密军事行动及在全球打击恐怖主义，是世界最强的武装集团。而汞合金则是一个以网络方式存在，在各国中皆有组织成员或受控制的人，规模庞大到能够比拟一个国家的组织，主要行动是研发生产新型武器，并暗中投入各地区作实战测试，是一个以利益为重心的军事组织。尽管美苏双方投入了大量的人力物力资源进行 AS 技术的研究，但世界上最先进的 AS 技术还是掌握在秘银和汞合金手中……

两个组织都有各自的作战 AS，这些 AS 搭载着多种兵器和电子作战功能，有着超高的泛用性，拥有可以胜任近距离格斗战的运动性能，不仅如此，甚至连“λ-Drive”系统（Lambda-Drive 虚弦斥力场生成系统，一种可以将驾驶员的意念能量转换成武器能量的技术，搭载该系统的单位可以形成超越现有任何武器的破坏力，并且在防御时可以制造力场防御壁，阻挡实弹的攻击。）也已经投入实用的阶段。

支撑秘银与汞合金的超前科技源自突然从拥有奇特体质的“倾听者(whisper)”脑海中经由神秘耳语传授的而储存的黑科技（Black Techology）。目前全球得到确认的倾听者寥寥可数，为了将骇人的黑科技揽入囊中，秘银与汞合金两大组织开始展开倾听者的抢夺（保护）行动，一旦黑科技落入谁之手，谁就有能力统治世界，『全金属狂潮』的故事便围绕着这个躁动不安的涡旋而展开——

■一切的 Origin Of FMP

曾经有一个认为能够通过脑量子论和复杂性科学、超大规模运算装置的发达，对人类的精神所创造出来的领域“Omni-Sphere”进行科学的记述和利用的天才德米特利·瓦洛夫博士，虽然他的关于“Omni-Sphere”的论文并没有流传下来，但是到七十年代上半叶为止，他都在苏联的科学研究院里进行关于心电感应和预知未来的研究。

然而在 1981 年 12 月 24 日的平安夜，苏联一台秘密研制用以探测 Omni-Sphere 并激发人类精神潜能的设备失控了。在此期间，设备放射出两种特殊产物：产物之一的“ι（iota）波”（ι 为第九个希腊字母。）在三分钟内对 30 公里范围的地区带来了严重污染；另一产物“τ 波”则在世界范围内造成了影响。于事件发生的同日晚上 11 点 50 分，也就是设备失控开始的准确时间及之后 3 分钟内出生的孩子，有一定几率受到“τ（tau）波”（τ 为第十九个希腊字母。）的精神污染，成为倾听者。

事后根据记录，此时间段内大约 350 个婴儿诞生了，但就目前确认真正成为倾听者的，在全世界不到 10 人。当时正在设备内接受实验的受试者苏菲亚因为突如其来的事故成为精神波的残渣，让她的意识可以穿梭于未来和过去，于是她决定实现心中的理想，以倾诉者的身份把未来的科技传入生活在现世的倾听者脑中，创造了足以扭曲世界的涡旋——黑科技。



【附录】黑科技的真实背景：冷战期间，美苏两国为了刺探对方军政情报，曾经致力于打造所谓的“超能战士”，利用心灵感应影响对方领导人和社会意识，从而达到不战而胜的目的。在 20 世纪 70 年代，苏联 KGB（苏联国家安全委员会）成立了近 50 个心理遥控研究所和一支极度保密的“精神特工队”，其财政投入高达数十亿卢布。研究之一发展了心电影响系统 (PIS)，系统运用混合了高频无线电波和

催眠术，用于把士兵变成可设计的人类武器。

『FMP』中放射出“ι 波”和“τ 波”的设备在现实世界的原型或许就是这个心电影响系统。而那虚构出来的实验与现实中的费城实验有着异曲同工之处，将在第十卷中提及：在二战中的1943年，美国海军进行了一次新武器的绝密试验。这项试验的目的是让军舰产生强大的磁场，在磁场作用下吸收雷达波或可见光使军舰“隐形”。实验地点在费城的海军工厂，实验船是1900吨的埃德里奇号驱逐舰。8月12日上午9点，以实验总指挥冯·诺伊曼为首的工作人员注视着总指挥按下装置开关，随着磁场发生装置的启动，由电磁波产生的引力场马上将这艘埃德里奇号笼罩起来。不久船体与船员的模样变得模糊，最终埃德里奇号连同船员完全隐身，船影从观测船的雷达上突然消失。

实验取得巨大成功，同时也带来了巨大灾难。被强烈磁场包围的船内、船员透明化，彼此看不到对方，而且整艘船被瞬间传送到直线距离达470千米外的诺福克。不仅如此，船员精神上出现异常，当大部分船员陷入精神错乱状态时，埃德里奇号再次隐身，返回费城海军工厂。事后清点死亡船员有16人，半数以上船员患发作性精神疾病。海军领导得悉这一情况后大为震惊，下令停止试验，并将一切材料作为军事机密封存起来，以上便是“费城实验”的经过。



全金属狂潮的故事是由长篇和短篇交替进行的，主线剧情交给长篇负责，而短篇则主要叙述校园生活和补充一些登场于长篇中的人物故事。主线剧情的流程一共分为五个阶段：战前铺垫（顺安、有明、香港、圣诞油轮事件）——全面对抗（美利达岛事件）——复仇（南桑、尼可罗事件）——命运分歧点（扬斯克11事件）——最终决战（夺回美利达岛事件）：



■战前铺垫

战斗的 Boy meets girl ——顺安劫机事件

1998 年 4 月 15 日，苏联哈巴罗夫斯克东南方，一名隶属于秘银情报部的间谍成功在一所 KGB 研究所窃取资料后，因不忍心所中的一名少女成为实验材料而冒险实施营救。然而逃跑过程中吉普车抵挡不住追兵的炮火，在掀起的强烈暴风下失去平衡翻滚在雪地之上。

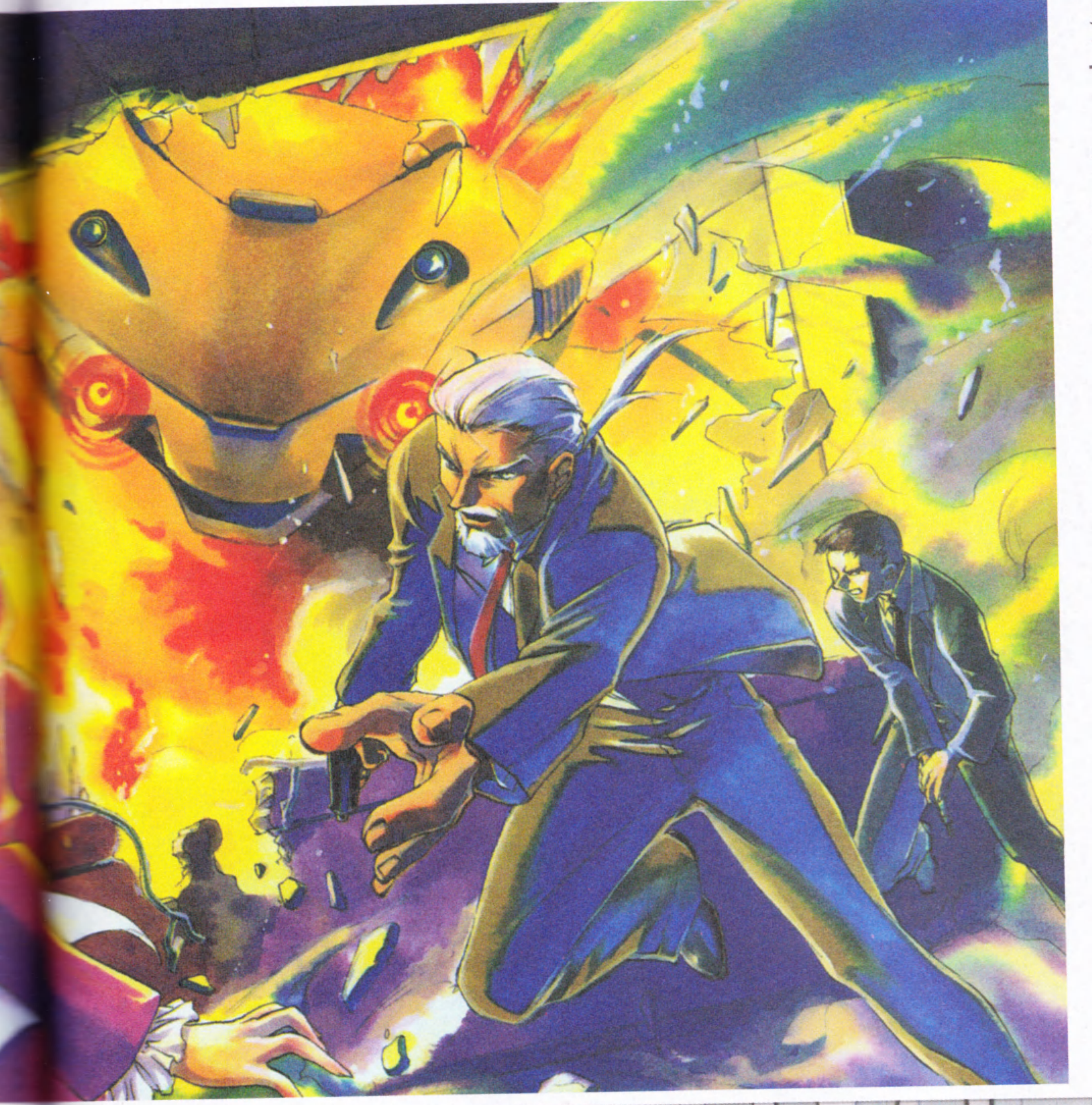
士兵丧命，少女则被甩出车外。眼见追兵正在逐步向少女逼近时，一台埋伏已久的 AS 解除了 ECS，突然出现在少女面前，击溃了所有追兵。坐在这台 AS 驾驶席上的士兵，是隶属于秘银组织作战部西太平洋作战部队 SRT（Special Response Team，特别对应班）三人小组，贯穿整部故事的男主人公——相良宗介，目的是回收从那名丧命的士兵手中从研究所窃取的资料。而那名遭受残虐实验精神几近崩溃，已被确认为仅存的倾听者之一的少女米拉，在宗介的救援下重获自由。（米拉虽然在整部作品中只出现过一次，但却是故事临近尾声，ARX-8 诞生的关键伏笔。）

宗介一行回到母舰“丹奴之子”后就接到了新的任务，要去远东的日本保护一名花季少女千鸟要。但是转校到都立阵代高校的宗介完全适应不了日常的生活，行为反常，被保护对象千鸟要视为不断骚扰自己的一个变态跟踪狂以及无可救药战争狂。

这段可笑的生活只持续了一段短暂的时间，就在修学旅行前一天，因为保护期间并没有可疑人物接近，最后保护对象被秘银总部确认为安全，舰长泰莎上校和 SRT 指挥官加里宁少校为了让宗介享受仅此一次休假，把他留下来参加修学旅行。然而汞合金早已派来了一名嗜血的杀手——九龙，在宗介他们身边潜伏多时。搭乘全体师生的飞机被九龙一伙人挟持了，目的地改为北朝鲜顺安的航空基地，全体师生无一幸免成为人质。千鸟要被绑架，恐怖分子企图毁尸灭迹隐瞒绑架的事实，在客机中装上炸弹，情况刻不容缓。宗介孤身一人潜入敌阵，当他来到扣押千鸟要的军用战车前，重重的包围使他止步。此时千鸟要被强制关进装置中，意识被黑科技的知识洪流侵蚀……

装置激活了作为倾听者的她，但并未觉醒。宗介失去了冷静，无视任务的优先级奋不顾身地突破包围，救出千鸟要后边驾车逃走边等待秘银的救援。最终，宗介凭借秘银刚刚开发完成的最新机体 ARX-7“Arbalest”（强弩）在千鸟要的帮助下成功施放“λ-Drive”力场打败九龙，逃出了敌军的基地，顺安事件就此结束。





失控的 One Night Stand ——有明“巨兽”破坏事件

劫机事件过后，宗介回到东京继续担任千鸟的护卫。东京成田机场一名恐怖组织成员被日本警方抓获，警方请求了秘银的支援。加里宁少校带着丹奴之子舰长泰莎来到了现场，对恐怖分子进行“λ-Drive”的适格测试。此时恐怖组织的同伙向研究所展开袭击，企图救回同伴，加里宁为保护泰莎负伤被抓，泰莎持枪挟持被抓的恐怖分子逃到宗介居住的公寓中。

恐怖分子随后追踪而来，虽然宗介击退了对方的进攻，但是由于藏身地点暴露，只能临时转移。在千鸟家短暂避难后，他们来到最近的一所高中等待增援，但是遭到埋伏，千鸟和泰莎被抓走。在恐怖分子的藏身之处，敌人以两人的生命威胁加里宁提供情报，反被少校利用这个机会夺过敌人手枪击倒了在场的 3 名敌人。3 人未能阻止敌人机体的启动，巨大的贝黑摩斯在城区大肆破坏。最后宗介驾驶着从总部空投而来的“强弩”击毁了敌方 AS 的冷却装置，失去“λ-Drive”的 AS 崩解成一堆废铁，事件告一段落。

动荡的 Into The Blue ——培利欧群岛劫舰事件

培利欧群岛上保存着数百吨神经毒气的化学武器解体基地被一个武装集团占领，秘银接到美军的委托对其进行镇压。负责和九龙对战的宗介由于压力过大无法启动“λ-Drive”，最终依靠同伴的帮助俘虏了九龙。然而九龙投降其实另有目的，他依靠混入秘银的间谍同伴劫持了丹奴之子，并利用提前准备好的程序掌握了潜艇的控制权。泰莎拜托千鸟进入丹奴之子的核心，利用倾听者的能力重新夺回控制权。



在宗介的帮助下，千鸟顺利进入核心夺回了潜艇的指挥权。无计可施的九龙逃进“地狱君王”企图破坏潜舰，但是被愤怒的宗介击败，在九龙的机体自爆之前，宗介利用蒸汽弹射器将他甩出潜艇。最终九龙自爆沉入了大海，面对仇敌的死亡，宗介只是站在原地不停地呐喊臭骂。

结束的 Day By Day——西西里岛擒获叛徒事件 & 香港动乱事件

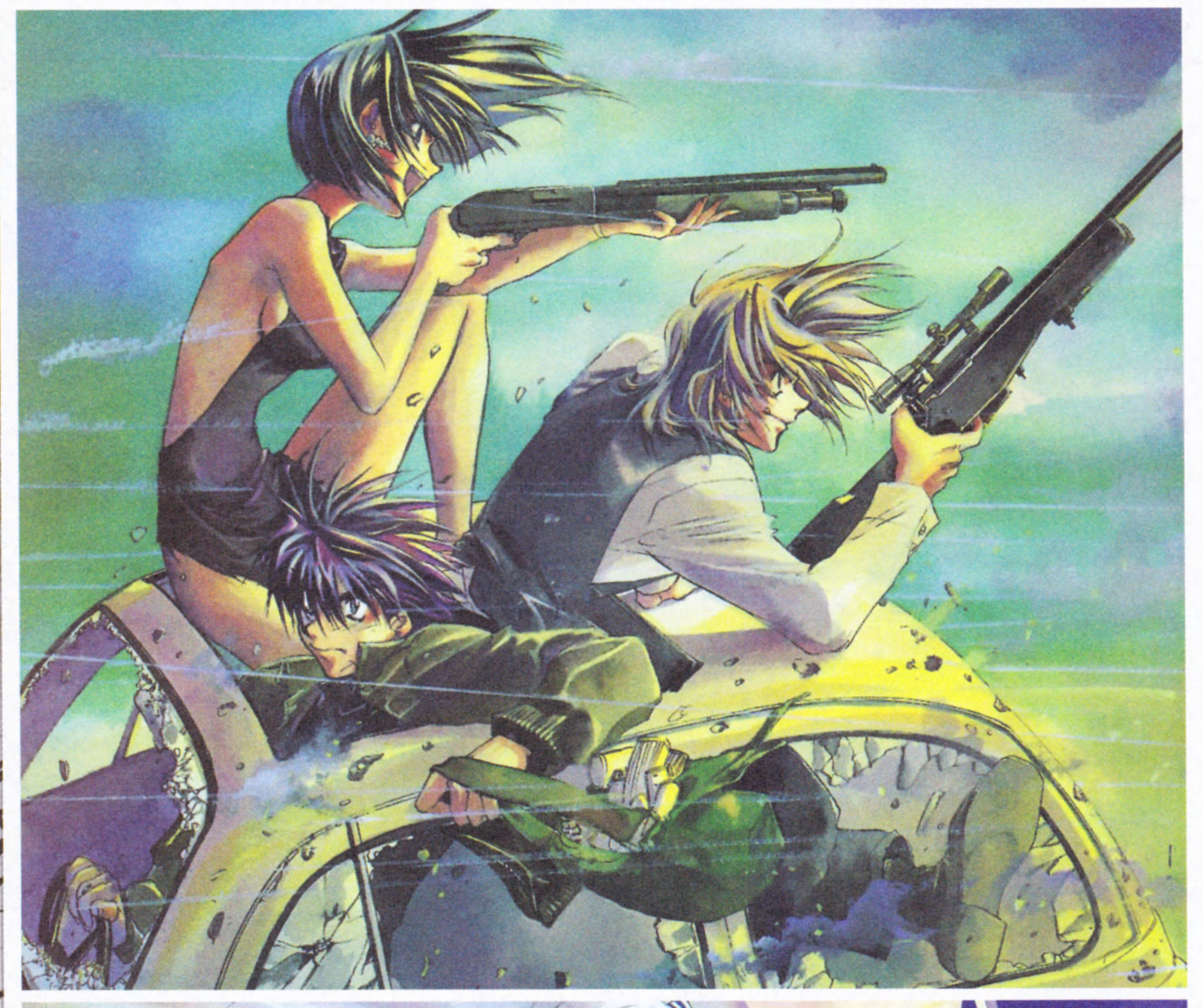
秘银总司令部针对劫舰事件展开了紧急会议，调任新成员填补在事件中死亡的 SRT 队员，并下令抓获执行部门一名将间谍编进潜舰的叛徒。执行抓捕计划的是宗介所属的三人小组，梅丽莎通过简单的易容混进了叛徒参加的晚会，成功将其抓获，任务顺利完成。随后宗介被撤销护卫任务，调回丹奴之子，受令必须将“强弩”驾驶自如，以迎击敌方搭载“λ-Drive”的 AS。为对宗介进行 AS 的强化训练和对新型 M9 试作机进行测试，具有强大作战能力的克鲁佐上尉从秘银其他舰队调任而来，可惜训练失败，宗介并没有掌握“λ-Drive”。

在东京，失去宗介保护的小要被不明杀手追杀，警觉到自己遭到跟踪的她利用一间宾馆隐藏自己的行踪，引出杀手并用电击枪将其制服。之后汞合金的干部，泰莎的哥哥雷纳德首次出现在小要面前，借身后两台由自己开发的微型自律行动型 AS“复仇天魔”之手，把违抗组织之命擅自刺杀小要的杀手埋藏……

九龙半岛。一架“地狱君王”正进行恣意破坏，当地政府无计可施只有请求秘银协助。秘银出动后，不料汞合金派出了更多的“地狱君王”去制止违反命令的驾驶员，担心小要而无心作战的宗介脱离了小队，被引至九龙的住所，得知实施破坏的“地狱君王”和小要的猎杀行动，都是出自仍然生还的九龙的命令。

宗介以为小要已死，一怒之下将全身瘫痪的九龙乱枪扫死。而秘银的 AS 部队几乎在敌人的猛攻下失去战斗能力，只有“强弩”能把战局扭转。就在绝望的宗介望着从总部送到眼前的“AL”无动于衷时，本应死去的小要却在下一瞬间出现在眼前，痛斥他的无能和愚蠢。战意被小要激发出来的宗介，第一次接受了“AL”，将生命交付于这台拥有个人意识的机体 AI“AL”，“λ-Drive”全开，奇迹般地将 5 台“地狱君王”手刃，解除了危机。事后宗介以“强







■全面对抗

永不停息的 On My Own
——美利达岛基地沦陷事件

本篇是故事的转折点，『全金属狂潮』剧情逐渐向高潮步近。放学后宗介和小要两人准备一起吃晚饭，回到千鸟的公寓后发现正坐在客厅的雷纳德。他的目的是告知汞合金已经开始与秘银全面敌对，若要避免爆发大战，小要就得加入汞合金……

面对汞合金的正式宣战，秘银总部立刻派出运输机接送宗介和小要。经过坐立难安的漫长一夜，当两人冲开敌人的拦截准备与直升机会合时，降落中的直升机被击坠。眼见已经走投无路，小要因为自己的存在牵连到无数人伤亡而放弃了逃跑，同时畏惧宗介无视旁人生死的冷酷，拒绝宗介的豁命相救，两人的信赖关系出现了裂痕。另一方面，秘银分散在世界角落的基地被敌人逐一击破，西太平洋作战部队的基地美利达岛也面临汞合金的大举进攻。

三架“巨兽”从海面袭来，正在抢修的丹奴之子数小时后才能运作，在这之前必须熬过敌人的攻击。不择手段的敌人在阵代高校安放了炸药，挟持阵代高校全体师生作人质，并在小要的密友常盘贵子身上装上定时炸弹等待宗介。宗介为了贯彻自己守护小要的承诺，用电击枪电晕放弃挣扎的小要，接受敌人的威胁放下“强弩”独自一人前往学校。他利用弃置在一旁换成自律行动模式的“AL”打开电子干扰设备，借此联络林永学长疏散全校师生。

宗介找到常盘后迅速拆卸了她身上的炸弹，敌人趁机从背后偷袭。这时“幽灵”出现支援宗介，让他得以顺利救出了常盘。随后三架 AS 向学校接近，宗介唤来“AL”迎战。战斗途中雷纳德驾驶着自主开发的新型 AS“钢铁堕天使”挡住宗介的去路，用凌驾于“强弩”的“λ-Drive”将“AL”打致全毁。就在宗介弃机持枪舍命冲向“钢铁堕天使”时，最后苏醒过来的小要介入了这场争斗，竟自愿投奔到



弩”驾驶员的身份向上级强制要求变更与秘银组织的契约内容，取消了之前的决定，以“幽灵”辅助自己继续担任小要的护卫，故事即将进入分歧处……

舞动的Very Merry Christmas
——圣诞油轮袭击事件

汞合金并未放弃绑架千鸟要的计划，因此阵代高校的修学旅行又一次遭遇了恐怖分子的袭击。学生们在平安夜来到“平安圣诞”这艘豪华游轮度假，但这艘游轮实际是汞合金的武器运输船，秘银的 30 名成员假扮恐怖分子占领游轮却中了汞合金的陷阱。

游轮上运输的武器是十二架微型 AS“复仇天魔”，它们收到的指令是将千鸟要以外的所有人斩尽杀绝。最终，宗介等人利用“复仇天魔”不会攻击千鸟的弱点，将它们集中到一起由“AL”开火一举歼灭。而水下的战斗中，虽然泰莎并未坐镇指挥，副舰长马度卡斯却找回了当年在皇家海军的作战姿态，将敌舰全数击沉。事件结束后在悉尼的一家酒馆中，加里宁少校正与雷纳德会面，举杯对饮——这里刻意暴露了加里宁少校正是汞合金潜伏于秘银的间谍身份，把故事引向了两种发展方向：一种是出于善意，协助秘银从内部破坏汞合金；另一种是出自本人的意愿，利用汞合金改变世界。

雷纳德的阵营，以求结束一切争斗。

而在之后的美利达岛，秘银的基地陷落在即，伤亡惨重，勉强撑到丹奴之子维修完毕后，剩余人员登舰舍弃基地逃亡……

■复仇

燃烧的 One Man Force ——南桑斗技场事件

基地沦陷后一个月，宗介一人漂泊到东南亚的一个名叫南桑的小镇寻找旧识，希望能抓住关于汞合金的丝毫线索。在这个小镇有一个以 AS 对战的地下斗技场，宗介要找的友人便是参赛者之一。但当宗介来到的时候，他却被其他的参赛对手暗杀，而他所属的参赛队伍正因为缺人而不能上场，于是宗介主动自荐参赛，希望大闹扬名，引出汞合金的情报。

队伍的领班是一名东南亚少女娜美，同时她也是一名对 AS 构造非常熟悉的整备员，无人替补之下她只能同意让素未谋面的宗介参赛。尽管机体残破不堪，但宗介还是一击获胜，刚好到此地游览的一位异国记者雷蒙目击到宗介的比赛，决定赞助队伍硬件更换的资金。

于是宗介连续在斗技场取得胜利，他的强大破坏了斗技场的输赢平衡，也妨碍到利益集团的盈利，于是被当地的警长拘留。受到恐吓的宗介主动提出参加用真枪实弹进行的暗黑格斗赛。进入场地后，驾驶着 M9 的敌人出现，宗介利用 M9 的缺点将敌人引至场地的建筑物内部，利用瓦砾阻碍了 M9 行动后将其打倒。

宗介取胜后立即冲向幕后看台，想揪出幕后主使，但敌人早已趁乱逃跑。宗介紧追其后展开追逐战，不料中了埋伏被炸弹炸伤。就在对方乘胜追击时，反而又中了负伤的宗介的埋伏，在临死前供出了小要的藏身之地。

重伤的宗介被法国情报机关带回基地抢救。在某港口一个破旧仓库中，"幽灵"顺利把变成破铜烂铁的"AL"回收，与同伴回合。在同伴的背后，正沉睡着尚未完成的 ARX-8……





集结的 Make My Day ——尼可罗秘银反击事件

美利达岛沦陷后，秘银西太平洋作战部队残存的成员在舰长的指挥下实行反攻计划。从多次的亲身对抗和资料分析中，泰莎掌握了汞合金的优劣，认为有能力从网系结构的汞合金内部掌控整个组织的人只有自己的哥哥雷纳德，因此他的存亡也是摧毁这个强大敌人的关键。就在泰莎废寝忘餐地思考今后的对策时，被救的宗介刚从漫长的昏睡中苏醒过来，此时雷纳德的手下已经秘密派出暗杀小队潜入小岛，准备将这名"强弩"唯一的驾驶员斩草除根。

宗介拖着尚未回复的身体勉强走到教堂与救下他的组织成员会合，之后在他的提议下逃往一个无人训练营，恢复身体并整备兵力。拜 NATO（北约）的监视卫星所赐，他们终于确认到小要所在位置，展开了拯救作战。丹奴之子上，泰莎利用 AI 在搜索雷纳德踪迹的同时，秘密监视着各个国家的谍报机关和监视系统，发现了某监视卫星正在仔细调查墨西哥南部波楚特拉市附近的一带地区，仅凭这一线索便将目的地锁定为墨西哥的南部。

在战友的掩护下宗介来到囚禁小要的建筑前，看到了他不愿相信的一幕：敌军的指挥官竟然是自己最敬重最信任的养父加里宁。他背叛秘银成为了汞合金的干部，还下令部下把自己逼进死路。宗介冲进宅邸，在敌人的困兽斗中寸步难行，就在这时"幽灵"成功地将 ARX-8"烈焰魔剑"送到了宗介的面前。"AL"与宗介久别重逢，如今两人只有一个共识——复仇！滚烫的怒火因两个出生入死的战友的再次相逢而被点燃，在这个四面楚歌的战场之上熊熊燃烧，敌人全数被"烈焰魔剑"的火海吞噬……正在远去的小要目击宗介的穷追不舍，终于不再犹豫，决心挣开世界的束缚，接受宗介的拯救，她以死威胁直升机上的敌人打开通讯线路向宗介求救，命令他不管造成多大的牺牲也要将自己从敌人手中救出。

讯息传达到"AL"的驾驶舱里，宗介和小要用爱的告白承诺了这份誓言。宗介归队回到丹奴之子，泰莎集结秘银最后的作战小队向汞合金展开反击，为亡者复仇。

■命运分歧点

迫近的 Nick Of Time ——扬斯克 11 世界重置计划

世界的扭曲之源，一切的谜团真相大白，没有任何悬念，『全金属狂潮』的高潮因为本卷的精彩而彻底封神。秘银凭着现有的战力和物资，建立了临时基地。透过谍报，泰莎带着少量的兵力进入被荒废的秘密都市扬斯克 11 进行调查，希望查出在这个至今仍然存在乱人心智的干扰电波，曾经发生过一场疯狂实验的遗址，被人们逐渐遗忘的关于黑科技和倾听者诞生的真相，世界扭曲的根源——Omni-Sphere（Всеобщая Сфера，人类所创造出来的精神领域，与物质世界共存并相互有着微弱的干涉。）干涉物质世界的 TAROS（Transfer and Reponse Omni Sphere 精神领域转化反应）装置。

宗介在泰莎的带领下深入被寂静笼罩的实验场地遗址，剩余成员原地待命。就在他们离开的几分钟后，汞合金的部队来到现场，战斗无可避免地打响了。交战中汞合金的一架直升机被秘银成员击落，机上的小要侥幸生还，离



开机舱逃跑进入遗址深处。此时宗介和泰莎正在探索地下深处，受到爆炸带来的震动的影响，立足地突然下陷，宗介失足掉进更深的下层地带，被迫与泰莎分散行动。

泰莎与宗介失散后遇上因飞机失事坠入这里的小要和雷蒙，合流后一同走向 Omni-Sphere 的中枢。途中不断受到精神干扰，既视感（Déjà vu 是人类在现实环境中突然对未曾体验的食物，却感到似曾相识的感觉。）不间断地袭来，好不容易抵达了装置的所在地，看到在最深部的一个大型浴缸容器中，有一具被大量电极包围着的尸体。这是十八年前的受试者“苏菲亚”的残骸，这名不幸的少女正是授予倾听者黑科技的人，因为她的存在，世界才被这些本不应出现的未来科技扭曲。

正当泰莎准备破坏装置的时候，苏菲亚透过精神世界与小要展开对话，将重置世界的一切希望托付给自己的替代者——作为世界的特异点而诞生的千鸟要。于是小要继承了苏菲亚的遗志，作为倾诉者正式觉醒，TAROS 装置随之自动粉碎。来到 TAROS 中枢的宗介终于与小要相逢，但觉醒后的她感情冷漠，持枪以泰莎的性命威胁宗介停止这场愚昧的拯救行动，无视自己回到原本的生活中去。面对判若两人的小要所提出的要求，宗介并不妥协，于是她迫于无奈之下射杀了泰莎，随后再开枪射杀挡住自己去路的宗介，抛下倒在地上的两人独自离开了现场。

然而被枪射穿身躯的泰莎和宗介却奇迹生还，原来之前不过是苏菲亚制造的假象。回到地上与同伴会合时，他们在路上遭到敌人夹击，不得不请求克鲁兹支援。克鲁兹此时正陷入苦战，只能赌上性命射杀敌人，自己也重伤不醒……克鲁兹的一击使最大的威胁消失了，直升机成功将“烈焰魔剑”送到，宗介回归战线，把泰莎带上直升机后掩护友军撤离扬斯克 11。

小要与雷纳德一同离开扬斯克 11，返回安放着世界上最大型的 TARTAROS（Telechrono Alternation Reactor Transfer And Response Omni-Sphere，用 Omni-Sphere 作介导的时空转移变换反应堆）装置，曾经作为秘银西太平洋基地的美利达岛，开始实施那个等待了整整 20 年的惊天计划……

大部分人都相信时间是恒定和平顺流动的，相信历史的规律，相信基于相同因果关系有它的重现性。但在某种情况下，这种演变是无法预测的，就如同 Omni-Sphere，取决于人类的精神意志，世界经过多次的修改，弥补过多次的错误最终也无法改变，一直受到时间灾害影响，结局只会重蹈覆辙。故事的神展开虽然引出了多种可能性，或者会把结局导向不同的方向，但是路线从一开始就已经决定好了，Boy meets girl 不会有任何变更——

■最终决战

永远的 Stand By Me
——完结篇

剧情进入最后环节，汞合金与秘银的秘密尽数曝光，故事继续着那最初的约定走向终点。

一个美国的石油王，一个俄罗斯的科学家，一个德国的原纳粹党卫军军官，一个日本的贸易商，还有一个不动产大亨，仅仅 5 个人在 1948 年成立了汞合金的组织。主义、主张和意识形态都不相同的五个人，因为人类的未来而集合在一起，以一个理念为触媒相互协助，在暗中引导着世界。但是这个本着崇高理想建立的组织却随着年月的侵蚀而腐败，于是为了取替已然腐朽的汞合金完成大业，创始人决定重新成立一个组织根治汞合金——秘银。

从扬斯克 11 回到丹奴之子后，泰莎决定遣散大部分的秘银成员，只留下 25 人进行夺回美利达岛的鲁莽作战，舍弃一切也要阻止 TARTAROS 启动，把丹奴之子驶向美利达岛。同一时间宗介帮助烈焰魔剑进行完最终决战前的最后调试后，与“AL”径直飞往决战之地——



美利达岛，拉响了最后的号角。

美利达岛上，烈焰魔剑把阻挡去路的敌机一一破坏，引出雷纳德现身，两人都为守护各自的信念而厮杀。雷纳德竭尽全力想要封住宗介的前进步伐，但是为爱豁出一切的宗介越过了“钢铁堕天使”的阻碍，拼命拉扯着身体抵达了安放 TARTAROS 的地下船坞。他在 TARTAROS 面前发出了声嘶力竭的怒吼，希望唤醒沉睡在里面的那位自己深爱着的女性——千鸟要。意识一直被幸福的假象所侵蚀的少女，隐约听到了爱人的呼喊，挣脱出假象的支配，失去了核心的 TARTAROS 宣告世界重置计划的失败。理想幻灭的雷纳德启动了装有 550 万吨级当量核弹头的多弹头导弹发射按钮，企图把美利达岛夷为平地。

距离核弹落地的时间所剩无几，加里宁却现身阻止宗介，并把千鸟要带上逃生用的直升机。不料直升机半掩的舱门甩下了千鸟要，而机体因为没能维持平衡而坠落。宗介把小要的位置告诉泰莎后，决定前去直升机坠毁的地方与加里宁作一个了断。面对自己的养子，负伤的加里宁向宗介进行最后的授课……

越过养父的障碍后，核弹即将爆炸，然而如今 TAROS 已经无法使用，“λ-Drive”再也无法读取驾驶员的意识启动，宗介回到“AL”的驾驶舱迎接死亡。但就在核弹爆炸的瞬间，“AL”利用自己的力量启动了“λ-Drive”，奇迹出现，『全金属狂潮』于此画下句点……





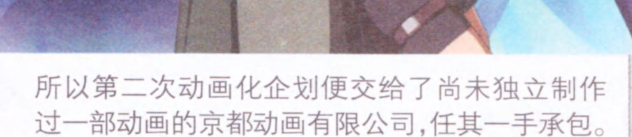
ABOUT ANIME 浅谈动画版

全金属狂潮曾三度经历动画化，第一次由GONZO动画公司承包，动画化的内容为原作小说的前三卷：『战斗的Boy meets girl』、『失控的One-night stand』以及『动荡的Into the blue』,24话完结。首度动画化的『全金属狂潮』本应于2001年秋季播放，却由于当时引起世界高度紧张的911恐怖袭击事件另故事中部分内容设定过于敏感，为了避免牵扯到无关的政治问题而被迫延期。

事件过后4个月，2002年1月『全金属狂潮』才正式通过电视荧幕进入观众的眼帘。当年的GONZO公司成立刚十周年，资金充裕，动画制作和3DCG技术已趋成熟，正要迈入黄金时期，在这个时候接下了『全金属狂潮』的动画化企划，让人满怀期待的同时也不免几分担忧。既然是如此出色的原作，假如GONZO制作出名不符实的『全金属狂潮』，肯定会对今后公司的发展有很大影响，导致公司郁郁不振，最后加速走上灭亡的破产之路。但从动画化后的结果来看，GONZO那超前的制作技术的确是无可挑剔的，不论故事的构成、人物和机体的作画设定、每一话的脚本、音乐、战斗机动场面，都使2002年1月在民营收费的卫星电视台WOWOW热播的『全金属狂潮』被冠上不朽经典之名。

在动画中一般都会遇到话数时间不足增加原创成分弥补的情况，目的是确保在有限的话数之上精简时间，能将必要的剧情流程全部交代，借影像与人物间的交流去省略原作中多余的说明部分，但大多数的原创情节尽管与原作有所交集，效果却往往只能强差人意。这次GONZO却不幸地踩下了这颗地雷，原因是在动画第15 ~ 17话添加了一段大煞风景的原创情节——“故乡之风”，使得进行得刻不容缓的剧情突然被急刹车，莫名其妙地连续三集拖延剧情，这一覆水难收的败笔不仅给动画留下了一份遗憾，更让观众失望……所幸的是作画崩坏的情况并不多见，毕竟早年的GONZO与晚年的GONZO比起来，还没多少经营不善和财政危机的枷锁。

热播后的『全金属狂潮』引来了更多的狂热者，再一次迎来了动画化的喜讯。因为GONZO在第一季中对作品的内容改动太大和草率的结尾等问题导致投资方和原作者的不满，



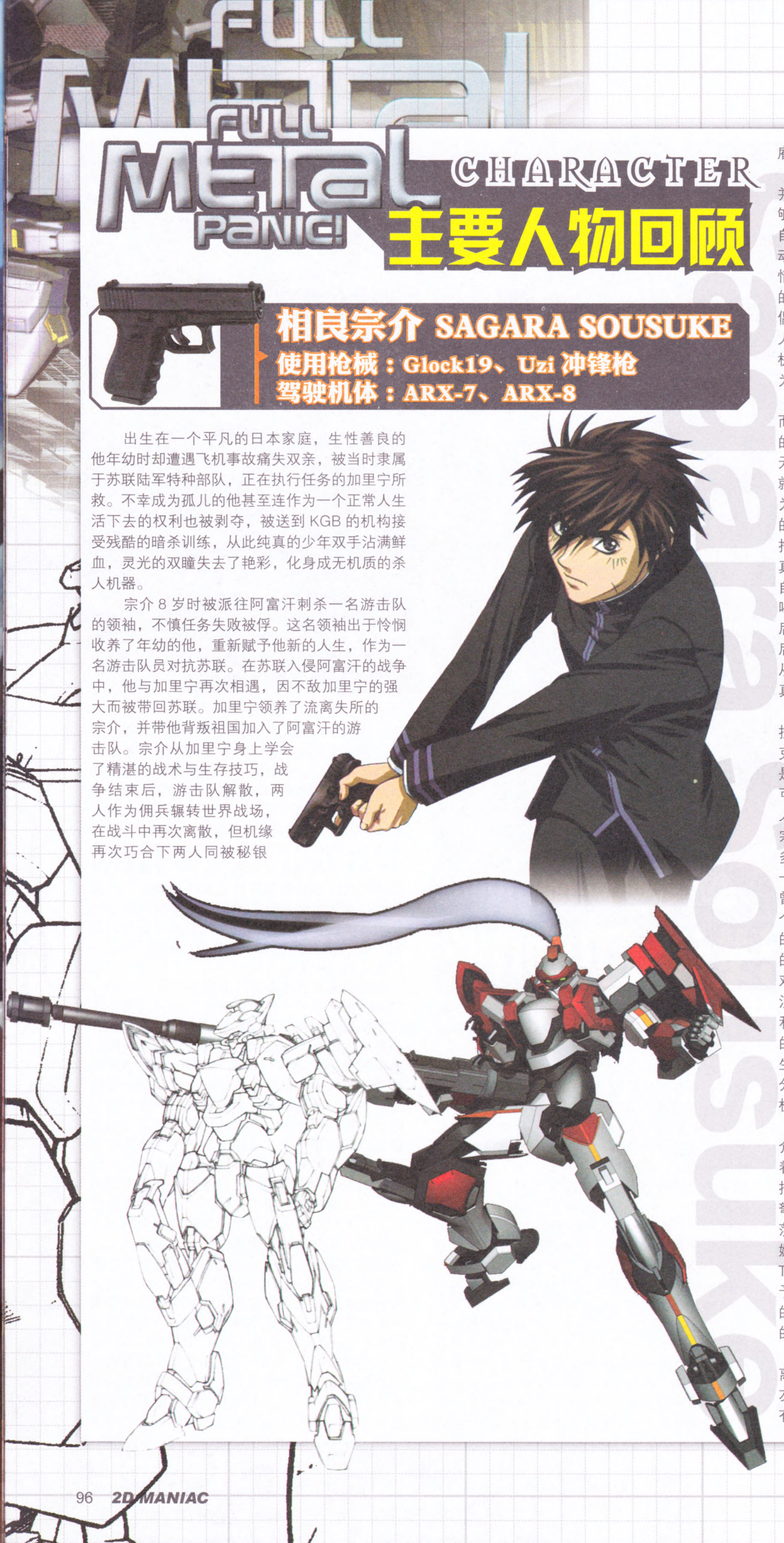
所以第二次动画化企划便交给了尚未独立制作过一部动画的京都动画有限公司，任其一手承包。

这可是京都动画首部独立制作的TV动画，题材选自『全金属狂潮』的校园短篇。有了前车之鉴的贺东老师决定肩负脚本一职，为自己作品的动画化出一份力。于是在作画方面拥有相当水准的京都动画如虎添翼，GONZO版过硬的人物线条得到了调整重画，在气氛轻松的校园短篇中显得更加柔和，让画面更加舒服，最重要的是那轻松爆笑的故事内容与动画彻底交融，笑点甚至超越了原作，让无数人腹筋崩垮抽搐不已~校园篇的成功无疑是『全金属狂潮』第三次动画化的最大推力，京都动画制作的精良功不可没。

紧接着第二季播放结束的2年后，2005年7月京都动画再度将『全金属狂潮』动画化。京都动画的诚意和剧场版级的制作质量让所有观众为之震撼。故事从欢快的校园短篇回归到紧张沉郁的剧情——长篇的第4、5卷『终结的Day by day(上)+(下)』。为了与第一季结局断下的剧情接回来，并把第二季的轻松气氛结束，在原作者贺东招二的协力下第三季恰到好处地原创了1 ~ 4话的剧情，还特意增加了吸引观众眼球的元素，改变原来的人物设定，将九龙领养的双胞胎孤儿兄弟摇身一变成姐妹——京都动画注意到比起凶神恶煞的铁血战士，不少观众更愿意看到玲珑浮凸美女刺客，为了取悦观众能够做到这一步实属业界良心。不过若要从第三季中挑出需要抹去的瑕疵，绝对是第11话后半的原创情节，模拟女主角的外型创造的妓女去无故拖延，既对剧情发展没有一点用处，更令观众不快，与其用这种手段，倒不如将长篇第6卷也一并动画化。

三次的动画化让『全金属狂潮』的魅力迅速传播开来，可惜动画化的势头并没能维持下去，一下子就沉寂了6年之久，第四季依然遥遥无期……





CHARACTER 主要人物回顾

相良宗介 SAGARA SOUSUKE

使用枪械：Glock19、Uzi 冲锋枪
驾驶机体：ARX-7、ARX-8

出生在一个平凡的日本家庭，生性善良的他年幼时却遭遇飞机事故痛失双亲，被当时隶属于苏联陆军特种部队，正在执行任务的加里宁所救。不幸成为孤儿的他甚至连作为一个正常人生活下去的权利也被剥夺，被送到 KGB 的机构接受残酷的暗杀训练，从此纯真的少年双手沾满鲜血，灵光的双瞳失去了艳彩，化身成无机质的杀人机器。

宗介 8 岁时被派往阿富汗刺杀一名游击队的领袖，不慎任务失败被俘。这名领袖出于怜悯收养了年幼的他，重新赋予他新的人生，作为一名游击队员对抗苏联。在苏联入侵阿富汗的战争中，他与加里宁再次相遇，因不敌加里宁的强大而被带回苏联。加里宁领养了流离失所的宗介，并带他背叛祖国加入了阿富汗的游击队。宗介从加里宁身上学会了精湛的战术与生存技巧，战争结束后，游击队解散，两人作为佣兵辗转世界战场，在战斗中再次离散，但机缘再次巧合下两人同被秘银雇佣，成为 SRT 的成员，这是两人三度的重逢。

宗介能够遇上这位身经百战的仁慈养父，并结下深厚因缘，是不幸之中最大的奇迹。他能够多次重获新生全赖加里宁，所以在故事中面对自己最信赖的养父叛变秘银的时候，他的感情波动才会如此强烈。几乎被残酷的现实剥夺所有感情的宗介在秘银中认识了出生入死的同僚，嗜血的少年开始逐渐找回了缺失的碎片，直到在一次偶然的任务中邂逅了那位少女——千鸟要，他的人生有了翻天覆地的改变，一个感情麻木的战争机器被少女的强烈性情冲击，坚硬的心理防壁也为之消解……

顺安事件中，宗介第一次因为个人的感情而做出错误的判断身陷险境。起初极力拒绝自己的坚强少女千鸟要，因为突如其来的危险而变得无助和脆弱，首次将自己的性命托付于他，两人就此许下了互相信任的誓言。劫舰事件中，他因为自己无法驾驭“λ-Driver”而自责，为自己的弱小感到急躁；打倒九龙后，从宿敌的噩梦中挣脱出来，他情绪终于爆发，不自禁表露出自己真实的感情。到香港事件，保卫任务撤销，明白自己再也无法保护小要时的不甘，怒砸电脑并吆喝机密情报逼出一直隐匿的同伴；得知小要死讯后他颓然无力，看到出现在眼前仍然生还的小要后他难以压制自己的兴奋，将敌人全灭；与少女从相识到相爱，不知不觉间宗介已经成长为一个真正的人类，一个为了目标勇往直前的男子汉。

基地沦陷后，小要选择了放弃自己的爱人投奔敌人，即使如此他还是追到南桑，追到扬斯克 11，不畏强敌至死不渝。他没有选择泰莎，是因为小要的处境更为危险，除了自己之外无人可救。而泰莎不同，她有着秘银的战友护驾，两人悬殊的军阶身份阻隔了两人的相处，而陪伴在宗介身边最多的人是无时无刻危机四伏的小要，多次共赴生死关头。他没有选择娜美，是因为他一心一意对待小要，即使遭到小要的唾弃。虽然曾经幻想过就这样放下一切重担与娜美在南桑这个小镇里隐匿生活下去，但是他做不到苟且偷生的劣行，誓要夺回爱人，结果导致娜美成为可怜的牺牲品（不是宗介的错，错的是世界……）。对“AL”，宗介刚开始只有憎恶，认为“AL“是没有丝毫感情的机械，但当频繁的战事让他不断和“AL”共同作战后，他逐渐熟悉了拥有思想的机械战友，终于摒弃偏见认同“AL”是自己出生入死的战友，这份人类与机器的深厚友情，充分体现出宗介的感性。（宗介与吐槽王“AL”人机合一的友情感动了无数战地记者。）

宗介并非倾听者，只是有着苛刻命运的一介普通人，他却与所有出现在故事里倾听者有着非比寻常的联系。在 KGB 研究所救下的米拉、作为倾诉者躯壳诞生的千鸟要、开发出“强弩”的巴尼、秘银西太平洋作战部队的总司令泰莎、企图改变世界的雷纳德、梦想重建家园的娜美……或许是偶然，贺东在『迫近的 Nick Of Time』一段随意的对话中解答了这个偶然，赋予这个巧合一个合情合理的涵义：宗介就是在神的旨意下出现的救世主，为拯救这些被命运玩弄的倾听者，纠正扭曲的世界。

对每一个人他都有一份情义在心，不论生离死别，不论交情深浅，学校的同学、逝去的战友、爱人、同伴、养父。可能他一直装成一个没有感情的人，而事实上却重情重义。



千鸟要 CHIDORI KANAME

使用枪械：Taser M26

受到精神波影响而出生的她，作为倾诉者的躯壳同为世界为数不多的倾听者之一，平静地生活了 17 年，她的意识深处一直被苏菲亚的精神占据着。自脑海中流出的黑科技使这位正当花季的少女被恐怖的汞合金组织盯上，不断遭到诱拐和恐怖袭击，此前她只是一个生活在平凡家庭的普通女孩。

在故事中我们目睹这个外强内弱的纤细女孩如何成长，一边怨骂着随时随地出现的危机，一边不停地为脱离险境而挣扎。在这个过程中，她曾经狐疑，曾经沮丧，曾经放弃，但当她清楚明白有一个舍弃自己的世界拯救被命运诅咒的自己的人，正不断突破重围赶到自己面前时，她变得刚强，开始正视自己的感情，不惜以世界为代价去争取自己的幸福，是个如烈火般炽热的女孩。在顺安的丛林中，初次意识到自己带来灾难的她用脆弱的身体拥抱宗介，恳求他平安从战场归来；在被九龙挟持的潜艇中，只身面对九龙的手下，毫无胜算的她果断拿起手边的刨板扔向敌人；香港事件中被九龙派来的刺客跟踪，失去了宗介庇护的她独自一人奔跑在漆黑的雨夜寻找跟踪者，伤痕累累的她用身上唯一的武器电击枪将刺客击倒；圣诞油轮上，面对十二架“复仇天魔”的戮杀，主动担任诱饵辅助秘银作战；秘银沦陷时，为了不让无辜的人因为自己而牵连到危险中，她主动舍弃自己的爱情，甘愿自我牺牲投奔敌人；在墨西哥，她透过通讯器向着宗介大声告白；在扬斯克 11 坠落的飞机中，不放弃一丝希望用灭火器砸开紧闭的舱门……只有这样不轻言放弃的她，才能打开宗介已然麻木的内心，才能摆脱苏菲亚的精神束缚，接受残酷的现实世界。

不能表露自己心中所想的少女，需要用野蛮粗犷的形象去保护弱小的心。千鸟要一点也不可爱，虽然她亲手剥夺了表现自己可爱一面的任何机会，但掩饰不了懂得料理自己的生活。厨艺精湛，偶尔爱闹小别扭的自己是故事中最有个性最有韵味的女人。

泰蕾莎·泰斯塔罗莎
Teletha Tessa Testarossa
使用枪械：SIG Sauer P230

昵称“泰莎”的她，是秘银西太平洋作战部队总司令，强袭登陆潜水艇“Tuatha de Danaan”（丹奴之子）的舰长，受精神波影响出生的倾听者其一。年仅 5 岁时就已经掌握脑海中的黑科技，被情报机关留意导致住宅被入侵，双亲丧命，与同样有着倾听者能力的双胞胎哥哥雷纳德失散。为弥补自己开发的 ECS 技术被用在“科威特事件”的核弹引发惨剧的罪过，她加入秘银赎罪。设计了强袭登陆潜水艇的她主动要求成为舰长，抗击各种恐怖活动。

故事中的泰莎是爱情的悲剧。她与宗介的初次接触在千鸟要之后，所以她慢了千鸟要一步，加上悬殊的身份成为了她与宗介两人之间的隔膜，渴望得到宗介宠爱的她只能选择离开了。聪明伶俐的泰莎有点冒失，可能给人一种装模作样的使坏感觉，但这正是符合青春期的可爱表现，惹人怜爱却又无懈可击，她是个比千鸟要更坚强，更成熟的女孩子。面对爱情，小要眼中可以只有宗介一人，宗介眼中也可以只有小要一人，但是身为总司令的泰莎背后还有一批忠爱自己的部下，视丹奴之子为自己的家，视自己的部下为自己的家人。她不仅爱着宗介，她还爱着所有部下，她抱有幻想正常不过，她渴望被爱正常不过，她甚至很清楚自己无法介入小要和宗介两人的感情，连成为第三者的资格都没有，但她很勇敢地告白，很勇敢地接受失恋的结果……





然后泰莎对爱情的幻想破灭了，她没有沉浸在伤痛中，选择了继续前进。年纪尚幼的她接受带来灾厄的倾听者能力，长大后当上了潜艇的舰长，当知道失散多年的唯一血亲雷纳德加入敌人后，她毅然与哥哥敌对，为了在敌人的枪弹中逝去的部下，就算只有一人也决心深入敌阵为战友复仇。与小要相比最特别的一点是：泰莎能够完全信任自己的爱人，对宗介没有半点猜忌之心，哪怕他曾经是一个冷血的杀人机器，这样的泰莎值得钦佩，同时也闪闪生辉（希望你在『Another』中得到幸福……）。

安德鲁·赛格维奇·加里宁
Andrei Sergeivich Kalinin

曾经是秘银西太平洋作战部队特别对应班的指挥官，后来加入汞合金。出身于苏联特种部队的他是一位精英中的精英，一次特殊任务中救下了空难中生还的宗介，之后把他送到 KGB 的机构，让成为孤儿的他能够继续生存下去。不料几年后在入侵阿富汗与当地游击队交战时再会了成为游击队一员的宗介，为人耿直的加里宁将其俘获后，才知道 KGB 将年幼的孩子训练成刺客执行任务。处于愤怒，加里宁背叛部队加入收留宗介的游击队与苏联对抗。他领养无家可归的宗介，将自己所拥有的一切技能都教给他。

久经沧桑的加里宁作为养父，最大的心愿就是希望生性善良的宗介终有一日可以在这个战火纷飞的世界放下武器，过上一个普通人的生活。那段短暂而欢乐的校园生活，对一直出于高度紧张状态的宗介来说是根本不可能适应的，只会蚕食他的精神，明知道这个结果还将这项任务交给他的加里宁，无疑就是为了让他过上一段远离硝烟的正常时光，哪怕终有一天他不幸倒在战场上，也能拥有可以回想的珍贵回忆……

作为一名战士，加里宁驰骋无数沙场，沐浴过漫天枪林弹雨，即使知道世界的战事片刻不曾停息，也希冀和平降临，所以见证了 TAROS 的强大后，他接受雷纳德的邀请背叛秘银，加入汞合金并与雷纳德一起从内部改变组织，以求平息世上的战乱。他知道秘银基地会在汞合金的总攻下沦陷，事前在一个小岛上为残存的成员配备了充足的物资；在墨西哥宅邸毫不动容地下令射杀自己的养子宗介，是因为他很清楚以宗介的实力绝对能逃过一劫；直到最后身负重伤的他，临终前一刻也不忘洗褪儿子身上的硝烟，夺走他的武装，进行最后一堂人生授课……

他是一个成功的父亲，把没有感情的儿子培育成有血有肉的人。在故事前往扬斯克 11 前，



宗介与泰莎谈及了将来，宗介说出这样的一段话：“等该做的事情都做完了的话，那种潜水艇和 AS 就随便卖到哪儿去好了，之后应该与大家一起享受人生。我和千鸟重新回学校去上学。然后总有一天自己会成为一个普通的男人。一个不再需要武器的男人。”虽然很可惜这段话并没有传入加里宁的耳中，但儿子终于能够说出这样的充满人情味的话，他一定无憾而终……（一路走好。）

理查·马度卡斯
Richard Mardukas

隶属于秘银西太平洋作战部队丹奴之子的副舰长。出身于英国皇家海军的他，担任过一艘潜舰的舰长，多次出任秘密行动，并取得过数之不尽的丰功伟绩，在水下作战领域中是一个令人为之胆寒的人，被敬称为“公爵先生”。

他曾经在一次追踪苏联新型潜艇的任务中救下泰莎父亲的舰艇，结识了泰莎一家。后来在泰莎一家遇难中认识了秘银的高层，加入了秘银，在丹奴之子中担任副舰长，把泰莎当作亡友的遗孤悉心照料，但他一直也没有告知泰莎自己曾为她父亲的老朋友，可能是因为他不善于表达自己吧。

虽然马度卡斯给人一板一眼对规条非常执着的印象，喜欢对部下不检点的行为说教，曾被过去海军生涯的部下评为照本宣科的老古董。但他对战术的活用可谓炉火纯青，能够精确预测敌军的举动。在油轮事件中，没有泰莎指挥的丹奴之子，因为他的沉着冷静才得以击沉汞合金的小型潜舰，化解危机。与泰莎一样很珍惜自己的部下，丹奴之子全体队员，冷漠的外表底下则是一个好好先生。



梅丽莎·毛 Melissa Mao

使用枪械：Mark 23, Mod 0

隶属于秘银西太平洋作战部队特别对应班，三人小组的队长。原为美国海军陆战队成员的她因为忍受不了父亲多次为她安排对象的逼婚，而在婚礼当天跑到海军征兵所加入海军。她喜欢不被束缚的感觉，性格火爆，同时又深明大义，散发出成熟的气质，是作品中的典型御姐角色。

梅丽莎把宗介和克鲁兹当作可爱的后辈照顾，把泰莎当作自己的妹妹关爱有加，十足的模范大姐姐。即使外在表现得怎样可靠，梅丽莎也在基地沦陷后承受不了一个个倒下的战友带来的沉重伤痛，展露出脆弱的一面，接受了最后留在身边的后辈克鲁兹的爱。

无论是在西西里岛对着追兵用手上的所有武器豪放大闹，在香港被强敌逼得束手无策而感到不甘，在美利达岛奋力抗敌，还是担心几乎被重担压垮的泰莎，关怀咒骂自己无能的宗介，没有了她的顽强矫健的身姿，没有了她的温柔，故事便会失去很多精彩（其实最重要的还是福利，你懂的……）。







克鲁兹·威巴 Kurz Weber

使用枪械：Walther WA 2000 狙击步枪

隶属于秘银西太平洋作战部队特别对应班三人小组之一。担当为严肃的气氛带来欢乐的重任，表面上不仅好色还喜欢恶作剧，实际上这样的他却与宗介一样有着同样沉重的过去，比任何人更清楚世界的残酷。

在一次恐怖炸弹袭击下克鲁兹的家人全部丧生，为了报仇他加入"日本赤军"（一个成立于 1969 年的日本极左派武装恐怖组织），之后前往战乱中的黎巴嫩成为一名佣兵，遇上狙击手卡斯帕，在他身上学会了狙击的各种技巧。但是当他找到当年炸弹袭击的仇人时，却因 AS 的大口径子弹会误伤对方身边的女孩而犹豫。结果卡斯帕帮他开枪射杀了目标，将女孩一并击伤。自此两人分开，克鲁兹进入了"秘银"的新兵训练营结识了同期加入的宗介和长官梅丽莎，三人建立了深厚的友谊。

虽然摆出一副吊儿郎当的态度，但克鲁兹不会轻率地对待事情，认真可靠，是一名技术出众的狙击手，他精准的狙击是每次紧要关头的希望，帮助化解危机的关键。培利欧群岛抓捕九龙的时候，他的狙击替代了不能启动"λ-Driver"的宗介，救下执行任务的所有队员；美利达岛面对汞合金的总攻击，是他配合战友的行动连续击杀全部最具威胁的"巨兽"，争取丹奴之子的撤离时间；扬斯克 11 中，面对强大的狙击手师傅，身受重伤倒在血泊中的他用尽最后的力气射出赌上一切的子弹，保证同伴脱离危险。克鲁兹，虽然有点蛋疼，但他是一个货真价实顶天立地的男子汉。（恭喜你原地复活。）



雷纳德·泰斯塔罗莎
Leonard Testarossa
使用枪械：Colt Single Action Army 雕刻版

雷纳德是个用悲剧谱写的角色，一生也被厄运束缚着，尽管不是恶人。他和双胞胎妹妹一样受到精神波影响而出生，2岁就展现了自己的天赋异禀。他很不巧地发现了母亲与父亲的部下有一段奸情，在被情报机构闯入家中时一无所知的妹妹已经在母亲的保护下藏匿，而在心中咒骂母亲偷情的自己则被母亲厌恶抛弃，将自己出卖给情报机构。因这个童年的噩梦使他的心灵严重受创，长大后反过来操纵企图利用自己非凡能力的各种机关及组织，成为了汞合金的干部参与武器的开发。他从倾听者的感知领域"Omni-Sphere"中，得知了世界扭曲的真相，于是决定借黑科技来改变残酷的世界,企图捕获作为倾诉者躯壳的千鸟要。

在那冰冷的雨夜与千鸟要首次见面的他，被她的坚强和幸运吸引。他可能爱上了小要，迫不及待夺走了她的吻；又或者他只是为了利用对方而设下了心理陷阱。这两种可能性在墨西哥宅邸得以证明，如果他没有爱上她，就不会坦白封锁在自己心中的过去，不会将佩枪交给小要让她决定自己的生死。可惜他被拒绝了，小要向毫无防备的他扣动了扳机……

与泰莎一样，他无法介入宗介和小要之间，果断地放弃了这段无果的恋情。枪伤康复后，他粗暴地对待小要，其实只是发泄心中对世界的恨意。在扬斯克11与宗介的谈话时，他说出了自己的感叹："若然不是这个奇怪的世界，我们就不会成为敌人。"虽然雷纳德那痴人说梦般的希望或许能够借助TAROS装置实现，但是这样的话会全盘否定掉扭曲世界所经历的20年时间，否定了整个已经发生的故事。只有脆弱的人才会祈求世界的重置，所以即使雷纳德与苏菲亚的出发点充满善意，但最后他们的愿望不会得到任何结果，因为世界并不完美，我们只能通过努力将世界变得更加完美……果不其然，他的梦想破灭，迎来了死亡的终结，对一直诅咒世界的他来说，会否接受这种命运吗？答案不言而喻。（默哀）

九龙 Gauron
使用枪械：Ingram MAC-11 型冲锋枪

如果形容他为穷凶极恶的嗜血狂魔，应该不会有人反对，他是『全金属狂潮』中最强的敌人。年少时生活在波尔布特统治下的柬埔寨（有关波尔布特和红色高棉政权的情况请大家自行百度，这里就不多说了，你们懂的），以致性格残暴。在加入汞合金之前是苏联KGB的特工，曾经在阿富汗的战场上奉命屠杀宗介和加里宁所属的游击队队长，结果被两人合力击穿额头。不过他非常重视自己的性命，早在额头里镶嵌钛合金装甲板防范未然，于是它挡住子弹帮他逃过一劫。就在当时，他被年幼的宗介如圣徒般看透生死的眼神感动，以为找到了与自己一样毫无感情进行杀戮的同类。

但数年后与宗介重逢后，宗介已经有所改变，失去了昔日的冷血。他希望自认为是同类的宗介能够回复到那时候的残忍，来与自己进行一场死斗。可惜在两次驾驶AS与宗介的战斗中，他都以落败收场。九龙没有不甘，因为他没有人类的感情，在他眼中只有杀戮，疯狂的他只有在战场上才能找回自我。

罹患胰脏癌已经时日不多的九龙，临终前试图抹杀动摇宗介感情的因素——千鸟要，制造了香港事件，渴望宗介成为自己的映射，让宗介延续自己的嗜血本性。九龙对自己收养的双胞胎兄弟（姐妹）不抱任何期待，对他来说他们终究只是傀儡、工具、机器，只有宗介才得到他的认可。他被疯狂侵蚀了自我，而除了一死之外，根本无药可救。



娜美 NAMI

未被发现的倾听者之一，活泼开朗的少女，因为宗介，她被牵连进危险的中心，成为了千鸟要的替身。贺东创造她的目的是为了将故事推向深渊，用悲痛去凝结剧情的沉重。

她来到混乱的小镇参加地下竞技是为了使用优胜的奖金重建被战争践踏破坏的故乡。经过努力，她拥有了自己的战队和一台破旧的AS，离梦想接近了一步，适时出现的宗介更令她坚信自己的梦想可以实现。可惜她被利用了，成为宗介引出敌人的诱饵，那段共同生活让她对犹如王子般出现的宗介抱有朦胧的情意，所以即使自己被利用，即使被牵连进危险中，即使放弃梦想，她也决定帮助宗介，没有任何犹豫。当被敌人挟持用性命逼出埋伏在附近的宗介时，她满怀期待，以为自己的英雄会赶来解救自己，可惜她始终不能代替宗介心中最重要的小要，酿成这幕惨剧。她的牺牲，不但增加了千鸟要的罪过，更为故事抹上洗褪不了的灰暗（不得不说是最让人哑口无言的调料）……





アル AL

ARX 计划的开发者巴尼用人工智能技术创造出来的 ARX-7 的机体 AI，有着通晓人性的感情，在与宗介第一次共同作战时就已经把宗介视作机体唯一的驾驶员。就像初生婴儿般选择自己的父母那样，他希望熟悉驾驶自己的人，希望可以一直与这位战友战斗下去。但是宗介只把他当作战斗的工具和冷血的机器，厌恶模仿人类说话的他。可是他相信总有一天宗介会认同自己是无法替代的战友。

之后他得到了宗介的认同，成为命悬一线的莫逆之交,从此他继续向成为一个真正的“人”努力，主动要求整备员在系统上增加上网和接受广播的功能，学习人类的知识。在美利达岛核弹爆炸前，他向宗介提出“我是人类，还是机械？”的疑问时，得到了宗介“自己去思考”的答案。他理解了这句话的含义，于是作为会独立思考并采取行动的人类,启动了“λ-Driver”保护了宗介……

苏菲亚 Sophia

18 年前 TAROS 实验的受试者，因为事故发生成为精神波的残渣穿梭未来和过去，通过“Omni-Sphere”造出意识的结晶，将未来的情报带给现有的世界。她把世界不断重复18年，一直在轮回的世界中寻找让一切已经发生的事情回归原初，目的是利用“Omni-Sphere”重启世界，把世界变成完美的理想家园，根绝所有的战争。她并非占据千鸟要的精神，强行夺走千鸟要的的躯体去实行这个理想，早在千鸟要诞生前她们两人就已经达成了共识，所以在扬斯克 11 之中，小要才会敞开心扉接受苏菲亚。对信念坚定不移的她为了让千鸟要舍弃一切，故意制造了刺杀泰莎和宗介的假象，所以在离开扬斯克 11 的飞机上，在苏菲亚的精神支配下目击整个射杀过程的小要才会流下悲伤的泪水。她制造的这个假象同时也体现了她的犹豫，她并不知道重启世界会否完美，所以才会为万一留下保障，毕竟善良的她始终不忍心剥夺少女的幸福。

最后，苏菲亚因为一骑当千冲到自己面前的宗介而动摇了，原因只有一个：在不断重复的惨剧中每次到最后一刻，总会有一个阻挡自己的人出现，尽管身份各异，成功与否……可能是因为她已经劳累不堪，又可能是小要对宗介的爱意过于强烈，她决定退出轮回的煎熬，她最终选择了旁观，就算世界并无改变……

FULL METAL PANIC!

MECHANICAL DESIGN 机体设定

■第一世代 AS

美国・M3

Arm Slave 系统初期最早开发出来投入使用的机体，当时的 AS 还没正式用于装甲部队的军事作战，开发到美军的 M3 为止，还都是本着“大型动力装甲”的理念而设计的，但是由于动力源和出力，装甲防御力和火力等问题，在运用方面成了徒有其表的武器，开发也陷入了僵局。

M3 是全高 3 米左右的人形兵器，并未持有大型的动力来源，仅依靠电池驱动的方式使得行动时间非常短暂，防御力也只能抵挡住 12.7mm 子弹，使用的武器只有 20mm 机关炮。如此一来，和步兵部队一同行动的话很难操作，和装甲部队同行又过于脆弱，在反坦克战中使用机动力又不足。再加上反应速度过于缓慢，在移动和姿势转换时延迟较大，只有能与现有的少量兵器抗衡的能力，并没有搭载电子装置或者光学传感器，仅相当于一般的装甲单位，只在城市战和伏击战中发挥优势，到头来变得毫无用处。

美国・M4

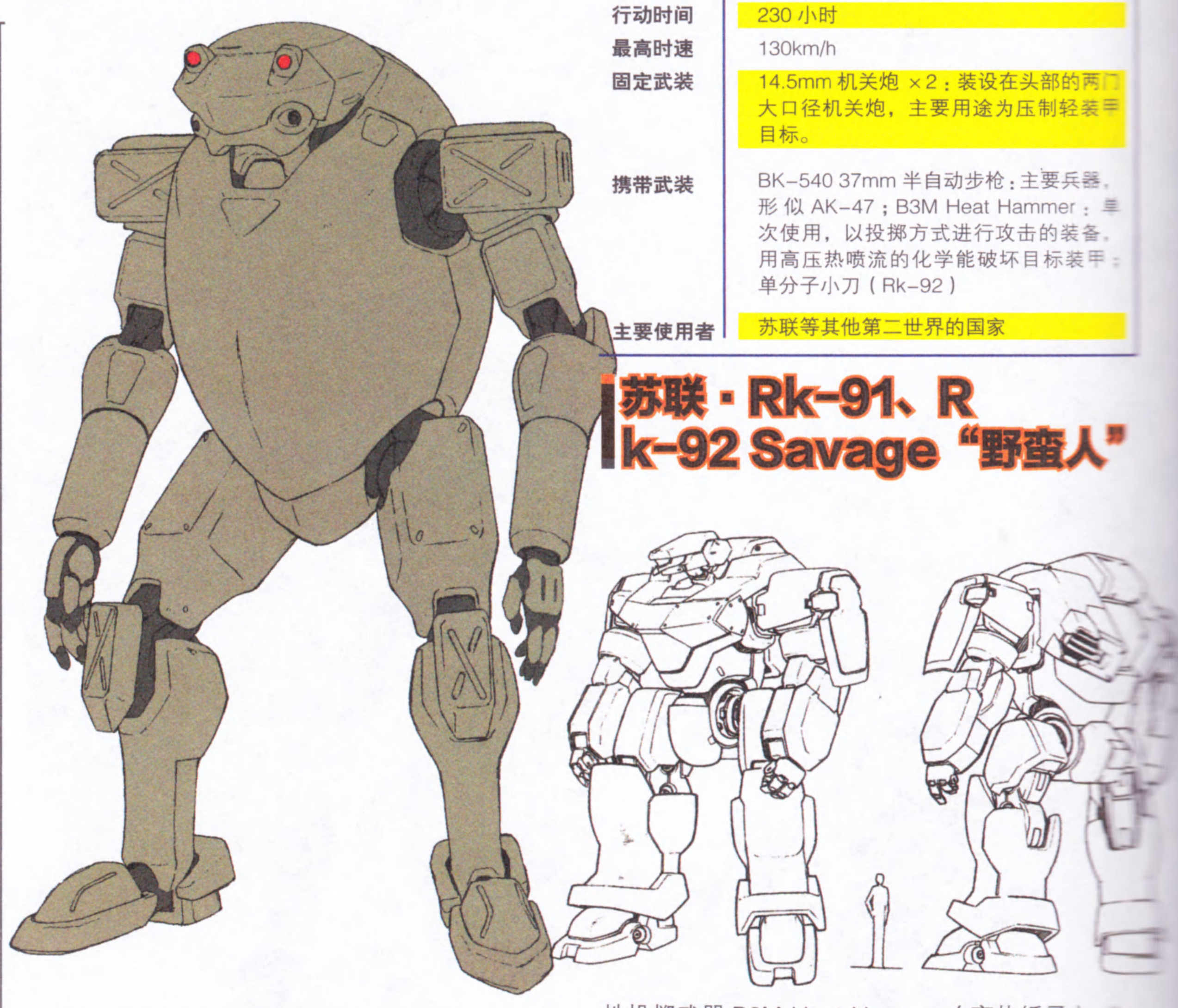
吸取了 M3 的教训，M4 开始引入迥然不同的制作概念。按照常识，所谓的武器本应是尽可能地减小尺寸的，但是开发小组的考虑却完全相反，他们提出了将机体的尺寸彻底大型化，并大幅提升防御力和机动力、动力源和武器装备、电子装备等等搭载力的方案。当时，正以爆发速度不断进步的材料制作和控制系统的技术，使这个新颖的方案成为可能。由此 M4 的设计最终变成了一个步兵部队所无法运用的武器，具有与 AFV（Armored Fighting Vehicle，装甲车）及武装直升机对抗的攻击力，机动力和索敌能力。

而且 M4 还可以驱使柔软的四肢，能够行走在各种各样的地形，很适合进行游击战。这种“在战斗空间方面的潜在性”，让 AS 拥有陆地与潜水艇之于海洋同等的威胁，在各种军事演习中，M4 确切地证明了这一点，从而作为“装甲部队的支援武器・M4”而被小规模地采用。

苏联・Rk-89 Shamrock

苏联自主开发的第一世代 AS，在 1979 年的阿富汗战争中苏联首次将 AS 广泛投入使用，彻底打击了阿富汗当地穿越于险恶地形的游击队。





野蛮人 Rk-91/Rk-92 Savage

机体编号	Rk-91、Rk-92
全高	8.1m
总重	12.5 吨
动力来源	燃气涡轮发动机
行动时间	230 小时
最高时速	130km/h
固定武装	14.5mm 机关炮 ×2：装设在头部的两门大口径机关炮，主要用途为压制轻装甲目标。
携带武装	BK-540 37mm 半自动步枪：主要兵器，形似 AK-47；B3M Heat Hammer：单次使用，以投掷方式进行攻击的装备，用高压热喷流的化学能破坏目标装甲；单分子小刀（Rk-92）
主要使用者	苏联等其他第二世界的国家

苏联・Rk-91、Rk-92 Savage“野蛮人”

■第二世代 AS

苏联・Rk-91、Rk-92 Savage“野蛮人”

苏联制造的第二世代 AS，华约组织的主力机体，也经常出现在世界各地的纷争地区，使用最为广泛，能够在 M9 或其他第二世代 AS 承受不了的严苛环境下发挥出全部性能的杰作机。两腕较长，土黄色涂装，两眼搭载光学、红外线传感器，胸部有电子装置，腹部是雷达，尾部为逆三角放热口。在锁骨周围的挡板呈开放状，舱口有强制脱出装置。脚部骨骼纵向坚固，横向薄弱，背部有把握行进方向、跳跃角度的控制系统，具有容易操作的优点，追求实用性的“野蛮人”系列火力管制系统与搜索能力比同世代的 M6 逊色。

此外关于 Rk-91 系列在苏联军方以Ливень（风暴）称呼，Savage 是北约组织对 Rk-91 系列的称呼。唯一的固定武装是装设在头部的两门 14.5mm 机关炮，主要武器有形似 AK-47，威力足以击穿 M9 装甲的 BK-540 37mm 半自动步枪，其他武器还有 AT-16 Spon 对战车、对 AS 用的导弹，和以手持瞄准投掷的方式进行攻击，释放高压热喷流破坏装甲的一次性投掷武器 B3M Heat Hammer（高热锤子），此外也能配备常规武器 Boxer（拳师）57mm 霰弹枪或单分子小刀。

美国・M6 Bushnell A1、A2、A3 型

美国制造的第二世代 AS，北约组织的主力机体，用燃气涡轮引擎（空气进入燃气轮机后由压缩机加压成高压气体，接着喷油嘴喷出燃油与空气混合在燃烧室进行燃烧成为高温高压气体，进入涡轮段推动涡轮，将热能转换成机械能输出）作为动力来源。从 A1 型开始搭载 ECS，但并不能进行不可视化。A2 型是 A1 改良型，增加了 ERA（爆炸反应装甲），专为特种部队作战使用的 A3 型称为“Dark Bushnell”，除了配备 ECS 和 ERA 之外还搭载了高容量电容器，可以借由机体引擎充电在短时间关闭燃气涡轮引擎进行无声驱动，拥有媲美 M9 等第三世代机体同等的隐匿性。

整体性能而言 M6 比起第一世代 AS 机动力上大幅改善，但搜索系统上仍不够完善，机体平衡性很差。M6 在整体性能上虽比不上第三世代 AS，但结构以及操作稳定性方面更为可靠，在骨架强度上使用电磁肌肉油压并用型的 M6 在耐磨损上比起 M9 的全电磁肌肉操控来的优良，而主

操作难度低于M9。秘银在装备M9前使用的也是M6型的机体，外观上与美军稍有不同，动力源为常温核融合炉，并装备机体制动用固体火箭推进器。

法国·Mistral 2

法国自主研制的第二世代AS，Mistral的后继机型，没有头部，主要传感器装设在胯裆，虽然电子设备比较简陋，但比起同期的“野蛮人”装甲和火力都较为先进。

德国·Drache D、G“龙”

德国开发的第二世代AS，Drache D和G系列，根据装甲战车的制造技术而生产，有着极高的防御力。

英国·Cyclone“飓风”

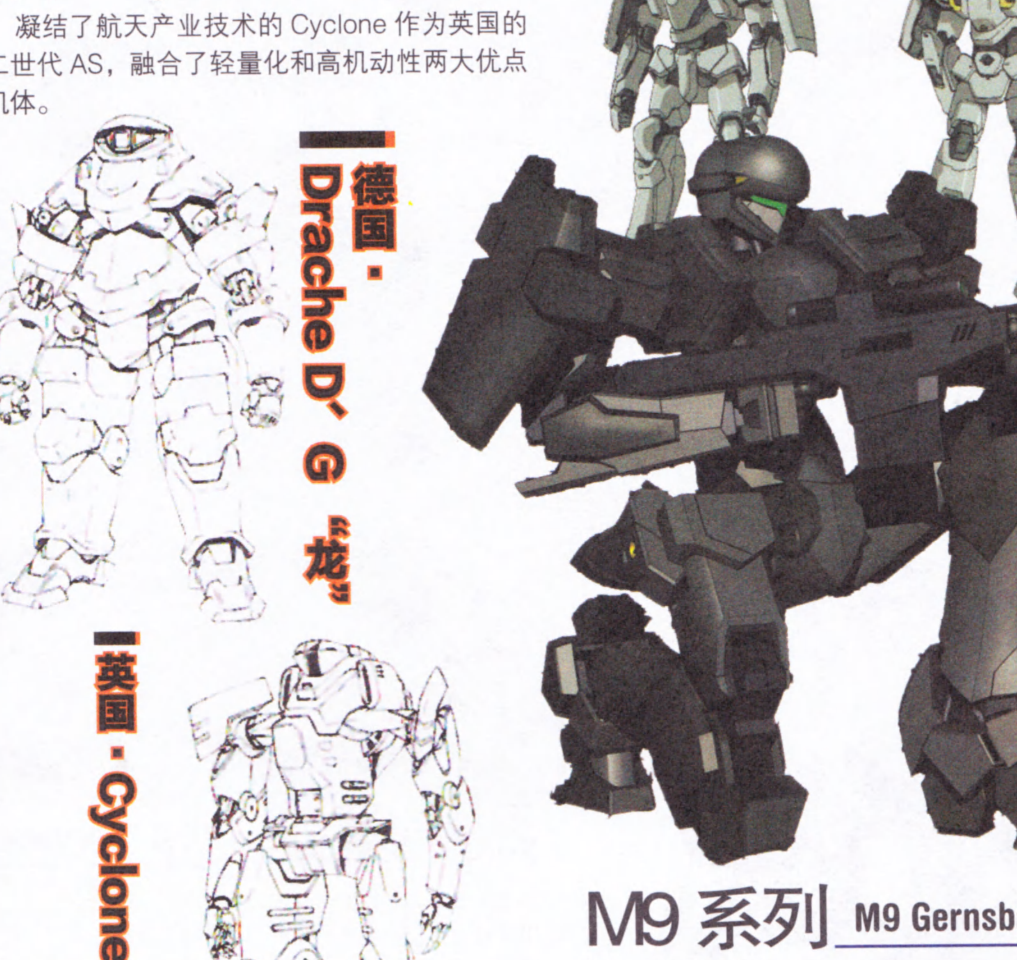
凝结了航天产业技术的Cyclone作为英国的第二世代AS，融合了轻量化和高机动性两大优点的机体。

日本·96式

日本自主开发供其自卫队使用的第二代AS，双座型的机体。性能虽接近M6，动作也较精细，但是机体装甲比M6更为脆弱，手臂关节容易损坏。

秘银·ARX-6 Halberd“戟”

秘银技术部的一名耳语者少年巴尼·莫拉乌塔通过黑科技以M6 Bushnell作为基础而制造的“λ-Drive”试作机。与过去失败的ARX系列试作机不同，这是首次试用人型机为基础，根据之前的失败，“λ-Drive”终于可以引起一定程度的超常现象，并透过高精密度的测量仪器对机体进行测量，但因为M6供能不足导致无法持久运作最后以失败告终，为ARX-7打下了根基。



德国·Drache D、G“龙”

英国·Cyclone“飓风”

苏联·Zy-98 Shadow“暗影”（狙击型）

M9系列 M9 Gernsback/D /E

机体编号	M9 Gernsback
全高	8.4m
总重	9.5吨
动力来源	钯反应炉（常温核融合反应炉）
行动时间	150小时
最高时速	250km/h
固定武装	AM 11 12.7mm 机枪 x2：装备在头部两侧，主要用在牵制敌方AS行动及破坏轻型装甲车辆，或者是拦截袭来的火箭炮用。射速为每分钟1800发，装弹数1500发。 XM 18 线枪 x2：装备在两臂前腕手掌下方，缆线的直径大约为10mm，具有100t的瞬间荷重能力。
携带武装	Ericon Controlaves GDC-B40mm 步枪：M9最常用武装，具有每分钟1200发的射速。此外装备了最新开发的无壳弹药式对AS穿甲弹以增加弹荚装弹量；Royal Ordnance M1108反坦克匕首：外型像普通小刀，刀身的部分藏有炸药；GeoTron Electronics GRAW-2单分子刀：AS用的肉搏战武器；Raytheon/General Electric K1 '标枪' 超高速导弹；Bofors ASG96-B 57mm 滑膛炮：狙击用武器
主要使用者	秘银SRT部队以及美军三角洲特种部队

■第三世代AS

苏联·Zy-98 Shadow“暗影”（狙击型）

除了电子设备逊色于M9外，性能足以匹敌M9，有着优秀的隐匿性和作战能力。汞合金组织的Chodarl系列机体也是参照这部“暗影”而设计的，用于狙击型的“暗影”头部装设有精密瞄准的远视镜。

美国·M9 Gernsback

第三世代的AS，与M6相比有了翻天覆地的变化。拥有较为细长的身体，大腿部和上手腕部呈流线型，以及会联想到战斗机飞行员头盔的圆滑头部，不像以往的AS带有一种明显的臃肿感觉，机身使用灰黑色涂装。原本此机体是美军预定开发的新一代AS，仍然是处于实验阶段，所以短时间内并没有大量生产，不过美军于1998年12月结束了此机的实验并开始预量产。腰件佩有近身战用的单分子刀，机枪装备依据需要而定。由于搭载常温型核融合炉的缘故，所以跟涡轮引擎的M6比起来有着较高的静肃性，并能提供较大的能量输出，此外还搭载更新锐的电子作战系统和ECS系统，内部的电子系统中有高性能AI辅助操纵者，减轻操作时的不必要负担，在骨架系统上完全采用电磁肌肉操控，机体大幅轻量化，运动性能也得以提升。

采用了大量革新技术的M9，也有不少缺点，最明显的问题就是与以往AS无法相比的极高成本，而且在零件的更换情况太过苛刻对后勤产生很多不良的影响，对于超过机体规格外的负荷在承受性上也比采用油压驱动的第二世代AS有所低劣。

秘银·M9 D、E系列

M9还有D和E系列，E系列“独角兽”型配备于秘银西太平洋战队SRT（Special Response Team），M9D—Falke“漆黑的猎鹰”是D系列的试作机，仅生产了两台，与M9E系列相比主要的差异在于头部、肩部装甲的造型，具有双眼式的感应器，载荷量较大，为机体内部预留了不少空间。M9D系列原本设计时曾经有考量日后装设“λ-driver”投入实战，但因为开发者巴尼自杀身亡导致计划终止。



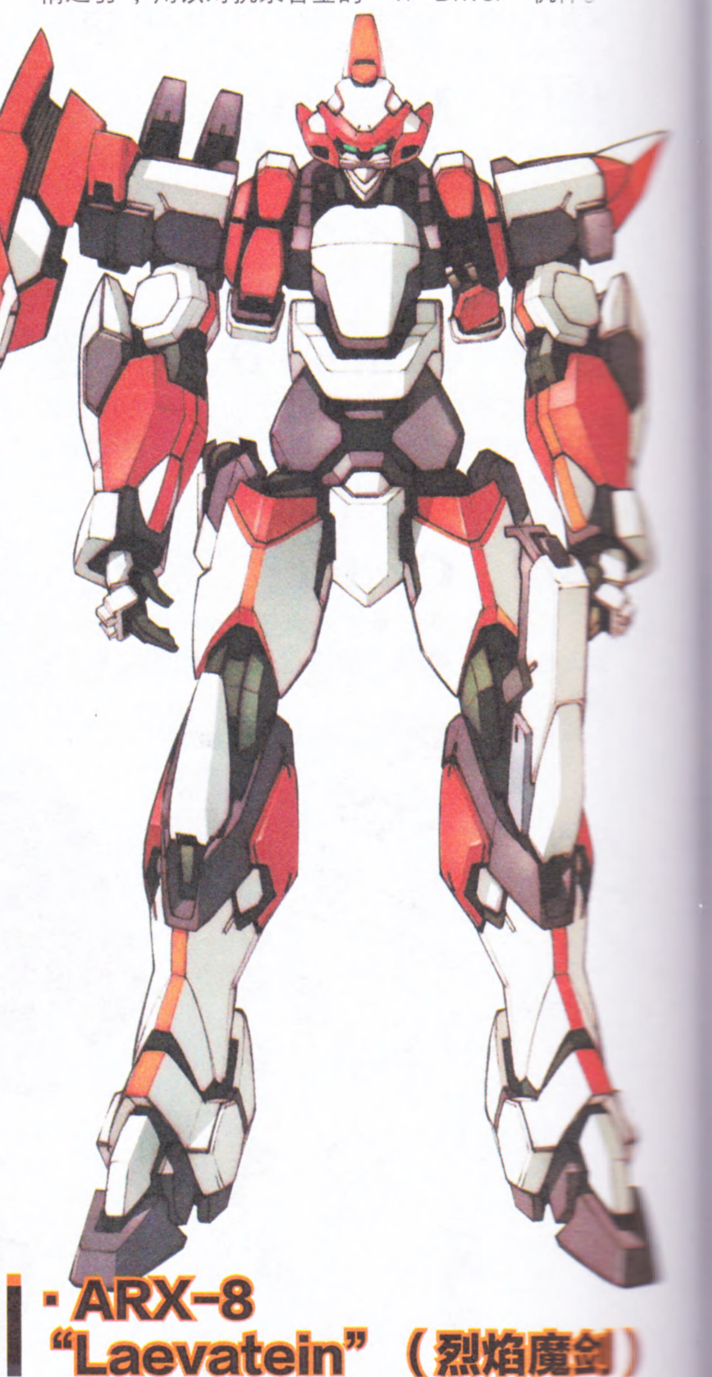


·ARX-7 "Arbalest"(强弩)

ARX-7 是以 M9 Gernsback 为原型，秘银第一台成功搭载"λ-Driver"系统的试作机。由于机体基础系统设计上与 M9 有着不少异曲同工之处，可以直接流用 M9 零件，只要是进行过 M9 转换训练的驾驶员，即可使用这台机体。ARX-7 与 M9 最大的差别在于搭载了"λ-Driver"，拜此所赐，ARX-7 的机体骨架以驱动"λ-Driver"为前提进行了特别改造，与 M9 使用的骨架虽然在外观上没有体现出来，但内部组成的架构完全不同。因为 ARX 系列的核心开发人物已经自杀身亡，因此骨架的备用零件已经无法生产，虽然可以使用 M9 的零件进行替换，但是无法驱动"λ-Driver"。另外，"λ-Driver"会消耗大量电力以及发出极高热能，机体装备了大型电容器以及散热装置，这些相关装置让 ARX-7 的作战时间比 M9 的作战时间要短。而涂装与 M9 不同的地方主要是"λ-Driver"冷却系统安装的位置（双肩及背后的翼状散热版）、双眼的感应器还有类似人类的口部临时武装搭载硬件（可在战斗中固定单分子切割刀）。本机的"λ-Driver"与汞合金的机体最大的区别在于 ARX-7 可以更充分的让"λ-Driver"反应出驾驶员的想像力并进行驱动。对于"λ-Driver"只局限于单一用途的汞合金机体而言，ARX-7 占据更多优势，而且机体的 AI"AL"正是启动"λ-Driver"的强大助力，他对驾驶员相良宗介的精神理解能力左右到"λ-Driver"的强弱。

·ARX-8 "Laevatein"（烈焰魔剑）

伴随 ARX 计划的开发者死亡，这部在计划上并不存在的 AS 却在不知不觉间制造完成。被雷纳德的 AS"钢铁堕天使"摧毁后 ARX-7 的核心组件由"幽灵"顺利回收并运往香港，将核心装入 ARX-8 之中。机体的设计者是 ARX-7 的 AI"AL"，开发者则为曾经被宗介救下的倾听者少女库丹·米拉。操作系统上与 ARX-7 没有太大差别，不过性能方面有了很大变化，由于增加了不少高火力武器和特殊装备，ARX-8 的战斗持续时间大幅下降，只有短短的 30 小时，而且以 AI 根据自身考量分析进行的设计，机体腰部还增加了两只机械辅助臂，战斗中可以由"AL"自行操作，进行武装替换和牵制对手的辅助操作。武器和光学传感器外其他设备劣化严重，只采用了第二世代 AS 的电子索敌系统，并没有任何电子反制装置及 ECS 迷彩因此机体在单独作战中受到很大的限制。虽然存在不少缺点，但 ARX-8 充分发挥了"λ-Driver"的超常力量能够轻松使用现存所有 AS 根本无法使用的重型火力武器。机体涂装以红色为基调与白色相间，在"λ-Driver"启动时头部后方会伸出类似于"地狱君王"的散热索。此外 ARX-8 还有最重要的一个部件，那就是肩部搭载了能将"λ-Driver"彻底无效化的"妖精之羽"，用以对抗汞合金的"λ-Driver"机体。



·ARX-7 "Arbalest"（强弩）

强弩 ARX-7 "Arbalest"

机体编号	ARX-7
设计者	巴尼·莫拉乌塔
全高	8.5m
总重	9.8 吨
动力来源	钯反应炉（常温核融合反应炉）
行动时间	100 小时
固定武装	AM 11 12.7mm 机枪 x2、XM 18 电线枪 x2
携带武装	Otto-Melala "Boxer" 57mm 霰弹炮：原型为 shotgun，构造与毛瑟尔 C96 手枪相似，惯性很大，宗介在实战中最常用的武器。Royal Ordnance M-1108 反坦克匕首 GeoTron Electronics GRAW-2 单分子切割刀（短）
驾驶员	相良宗介

·ARX-8 "Laevatein"（烈焰魔剑）

烈焰魔剑 ARX-8 "Laevatein"

机体编号	ARX-8
设计者	库丹·米拉
全高	8.7m
总重	10.3 吨
动力来源	钯反应炉（常温核融合反应炉）
行动时间	30 小时
固定武装	GAU-19/S 12.7mm 加特林重机枪 x2：与 M9 头上的机枪口径一样，但结构不同，用于牵制对手和打击步兵单位；XM 18 电线枪 x2
携带武装	Sewado·arsenal 165mm 多用途爆破炮、榴弹炮：本机体火力最强的武器，后座力与火力成正比，根据使用"λ-Driver"来解决后座力问题而设计的大口径炮；Alliant Techsystems M1097 对 AS 用手榴弹；λ-Driver 消除装置[妖精之羽]：在侧肩增设的部件，可以将敌机的 λ-Driver 无效化，启动后将会消耗庞大的燃料而且机体自身也不能使用 λ-Driver；Zeus 20mm 加特林机关炮；XL-3 推进器：可以承载机体及所有武器的重量在空中飞行的装备；Otto-Melala "Boxer" 57mm 霰弹炮；Royal Ordnance M-1108 反坦克匕首；GeoTron Electronics GRAW-2 单分子切割刀（短）
驾驶员	相良宗介

Plan 1059"Eligor"地狱骑士"

Plan 1055"Belial"钢铁堕天使"

汞合金·Plan 1056、58、59：Chodar"地狱君王"

汞合金组织自主研发的第三世代 AS，这部机体是 Plan 开发计划的第二步，首次搭载"λ-Driver"的试作机型，编号为 1056。之后根据 1056 的资料经过技术改造，完善机体的部分缺点，"1056"扩展到"λ-Driver"系统相对稳定的指挥官专用机 Plan1058 的 I 系列和后期 Plan1059 的 M 系列，机体量产化。

外型异常接近苏联制的 Zy-98，所以"地狱君王"的原型也有可能是 Zy-98，在 Zy-98 的基础上增设"λ-Driver"，头部有一束如发丝般细长的金属散热索。原始型和 M 系列的"地狱君王"机身涂装均为银色，而 I 系列则为红色，机体总体性能与 M9 接近，但是电子作战能力比 M9 逊色。

虽然搭载了"λ-Driver"，具有压倒性的战力，可是庞大的消耗使机体很容易过热，这个致命的问题在 I 系列的机体中得到改善，头部的散热索变更为大面积的金属散热板安装在背部，提高了散热的效率，而 M 系列着重于强化电子作战的能力，开始支持 ECS。



·Plan 1056、58、59 "Chodar"（地狱君王）

地狱君王 Chodar/I 型 /M 型

机体编号	Plan 1056/1058/1059
设计者	雷纳德·泰斯塔罗莎
全高	9.1m
总重	10.8 吨
动力来源	钯反应炉（常温核融合反应炉）
行动时间	不详
固定武装	无
携带武装	MGK35mm 步枪、IAIDarkEdge 单分子切割刀（短）
驾驶员	九龙（初期型及 I 型）、盖茨（I 型）



·Plan 1059：Eligor“地狱骑士”

由汞合金组织开发，搭载“λ-Driver”系统的最新型机体，外观大体与“地狱君王”一样，部分细节进行过修改，总体性能大大凌驾于“地狱君王”。散热系统采用了 I 系列的金属散热板，不仅强化了发电机与驱动器，同时也完善了电子设备，机动性和作战能力跃升了一个档次，是一台综合性能最强的机体。

·Plan 1055：Belial“钢铁堕天使”

汞合金干部雷纳德自主研发的专用机，本作中唯一一台能够利用“λ-Driver”飞行，机动性最强的机体。全机身采用漆黑的涂装，左腕部藏有 40mm 口径的机关炮，头部的双眼设有主传感器及两个并不对称的角，背部搭载着一把为对抗“烈焰魔剑”的妖精之羽而制造的大型机械弓。

此外，因为驾驶员雷纳德是一名倾听者，因此与一般人不同，能够长时间使用“λ-Driver”并将“λ-Driver”的机能发挥得淋漓尽致。

·Plan 1211：Alastral“复仇天魔”

基本构造与第三世代的 AS 并无大异，只是体格比例压缩成人类大小，雷纳德设计的对人用微型自律行动性 AS，根据命令或程式行动。腕部装有 12.7mm 口径的机关枪，机体内部藏有自爆装置，外部装甲可以抵御一般口径的机枪子弹，机体支持一些复杂的肢体动作，可以进行近身格斗，关节部位较为脆弱。

·Plan 1501：Behemoth“巨兽”

全系列中体型最大的机体，编号“1501”，开发的目的是为了最大限度使用“λ-Driver”的防御能力，以压倒性的火力和防御力镇压陆上所有的 AS，有如一座移动的堡垒。机体高度达 40m，相当于一般 AS 的 5 倍，外部装甲的厚度也有一般机体的数倍，过重的机身需要“λ-Driver”的支撑才能启动，燃料充足，活动时间能够持续 40 小时，头部配有 30mm 口径的机关炮。



Plan 1501：Behemoth“巨兽”

钢铁堕天使 Belial

项目	内容
机体编号	Plan 1055
设计者	雷纳德·泰斯塔罗莎
全高	8.5m
总重	9.8 吨
动力来源	钯反应炉（常温核融合反应炉）
行动时间	不详
固定武装	40mm 机关炮：藏在左腕内
携带武装	Aizain Bone bow：为对抗妖精之羽开发出来的武器，这把大型的铁弓利用“λ-Drive”制造出不可视的弓箭对目标进行高速射击，在射出的瞬间击中目标，被命中前不可回避。
驾驶员	雷纳德·泰斯塔罗莎

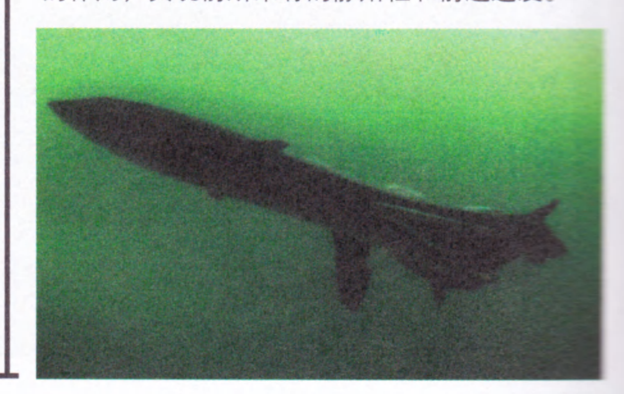
Plan 1055：Belial“钢铁堕天使”

■附加设定

·强袭登陆核潜艇“Tuatha De Danann”

原为苏联秘密建造的最大型核子运输潜舰〈985 计划案〉的主体，因预算不足和船体过大而遭到弃置，后来被秘银获得。经过身为倾听者的舰长泰蕾莎·泰斯塔罗莎花费 6 年时间利用黑科技改造成功的强袭登陆核潜艇，成为秘银西太平洋作战部队的核心战力。

作为秘银西太平洋作战部队的核心战力，该舰拥有超强战力和性能。船体表面配有电磁流体制御（Electric Magnetic Fluid Controller），能将海水诱导向任意方向，起到去除阻力、抑制乱流的作用，实现前所未有的静肃性和前进速度。



强袭登陆潜水舰 Tuatha De Danann

项目	内容
机体编号	TDD-1
全长	218m
全宽	44m
动力来源	钯反应炉 x3（常温核融合反应炉）
最高时速	30kt（正常推进）40kt（正常推进·EMFC 并用）50kt 以上（超传导推进·EMFC 使用）
排水量	30800t（水上）44000t（水中）
潜艇标准武装	533mm 重型鱼雷发射器 x6：533mm 重型鱼雷的发射器；多功能导弹垂直发射系统 x10：一种安装在舰艇甲板下面、垂直发射舰载导弹的固定式发射装置；洲际弹道导弹 x2：一种长程弹道导弹，射程在 8000 公里以上，设计用途为投递一枚或多枚的核弹头；Mk.48 Mod6 ADCAP 鱼雷：仅由潜艇使用，是攻击型潜艇的主要反潜和反舰武器，战略弹道导弹潜艇的主要防御性武器；AGM-84D 鱼叉反舰导弹：一种全天候高亚音速反舰巡航导弹，可以用于攻击各种海上目标；BGM-109 战斧巡航导弹：一种从敌防御火力圈外投射的纵深打击武器，能够自陆地，船舰，空中与水面下发射。主要用于对严密设防区域的目标实施精确攻击。
所属	秘银西太平洋作战部队
舰长	泰蕾莎·泰斯塔罗莎上校

FULL METAL PANIC!

FULL METAL PANIC ENDING IMAGE 对结局的无责任遐想

『迫近的 Nick of Time』，不能否认这是全金属狂潮最精彩的一卷，因为这个根源设定真相大白，而差点使得剧情脱离了轨道，构成多重平行宇宙的局面。贺东想必费尽了心思将这条弯曲的直线用力掰回来吧。

因为它拥有足够的震慑力去将结局神化，虽然曾经期待剧情继续向超展开的路线进行下去，但可惜最后还是不能违反创作的初衷，一部为了真爱舍弃整个世界的“Boy meets girl”——战争爱情童话，用罗曼蒂克的结局，结束了两人长年累月的爱情长跑，画下故事的句点。其实当时看到宗介和泰莎得以幸免，是认为小要忍不下心，通过欺瞒自己蒙蔽宗介和泰莎的真实情况来坚定自己对继承苏菲亚意志的决心的，如此一来 TARTAROS 就会启动成功，不管计划失败或者是成功，结果应该不会理想，因为这个理想过于完美。那么假设重启只成功了一半，只有部分人没有经过改写进入新的世界，泰莎和宗介都保留之前的记忆，于是这就启动了另一个结局。或者重启的不是世界，而是改变千鸟要的精神领域，使她成为“Omni-Sphere”，那么她就会一直被困于 TARTAROS 之中，一种情况重蹈苏菲亚的覆辙穿越过去和未来寻找解救，一种是世界还有另一个真相。TARTAROS 的装置不过是打开真实世界的媒介，宗介既然被赋予救世主的身份，可能收到千鸟要的求救，透过她进入真实世界……

嗽，以上都是个人的妄想而已，而且在故事完结的如今，何不热切期待一下以全金属狂潮结局的十年后世界为背景的新的篇章『Another』呢？▲



illustration:HJL

DOUJIN WORKS / 中国原创同人

Auf Wiedersehen

-マタアイマショウ-

我在这里，你在何方 哭泣着，让泪水洗刷过去的阴霾
说好在一起，如今却又分离
你的手，近在咫尺 却又远在天边
寻找着，记忆中温柔的笑脸
世界的某个角落，你是否也在找寻我的呼吸

约定好了
不说再见，让我们下次再会

7.2 上海小圆Only首發 敬請期待！

Auf Wiedersehen

魔 / 法 / 少 / 女 / 小 / 圆 — **再会** — 主 / 题 / 同 / 人 / 志

出品：右手定则
策划：小劲 / 冰夜华 主催：小劲 美术设计：小劲
绘画：HJL / Kan / Liduke / NINI / PICO / Spirtie / Xeph / 翼 / 芸 / 走失人形
漫画：PICO / X仔
官网：http://rhr-works.com
通贩：http://mimibox.taobao.com




【原作】(漫画)《DOGS / bullets & carnage》
Author - 三轮士郎
【类型】全彩插画个人志
【中心】全主要人物无(伪)CP
【规格】24p/B5
【主笔】A.R.K
于 CP8 首发，预定参与广州 YACA 夏季展以及成都 CD8
帝都场寄卖详细信息请关注公式页面
http://hi.baidu.com/手抽
MOMENTUM
a parodyfanbook of DOGS/BULLETS& CARNAGE
【注】此为内页 sample



ABRACADABRA
MADOKA-MAGICA FANBOOK

20 RMB

主催：香香　排版：BorisX　文案/小说：f
漫画：BorisX

插画
motoLain / PIOC / RiE / saremi / yorda / 哔叽 / 敬 / 酥酥 /
言一 / 芸

WITCHES' SABBATH
YOUR WISH HAS OVERWHELMED THE ENTROPY

70 RMB

主催：香香　设计：BorisX / 香香　排版：BorisX
小说：f / komine
漫画：07LAC / Flelincw / rcat / yorda / 敬 / 月瓏

插画
Archlich / BRYANTH冬真 / CLEA / Domotolain
Eassia / manabi / meiyou / NEWREIN / PICO / REALMBW
RiE / saremi / Skade / yorda / 嗶嘰 / 黑曜洛伊 / 敬 / 菌子 /
詩韻 / 酥酥 / 真空 / 走失人型

双月128页厚亚光铜版纸精美印刷收录精选动漫、Galgame和同人高质量美图

二次元画刊

Two Dimensions G...

这个春天乱套了，但这个春天Big Sight并不寂寞

——COMIC1☆5和例大祭8同人志佳作全面盘点

《二次元画刊》

第八期 7月中旬如期上市 敬请期待

萝莉、实妹、治愈系，对了还有嘘嘘哦

CUFFS+Sphere+CUBE三社联合大专题（上）

在外星人守护的城市，某位少女向全世界哔哔哔地发射电波，哔哔哔，哔哔哔……

"脑内彼女计划"第八弹——藤和エリオは俺の嫁！

只有织田信长、真田幸村的战国史太乏味啦，不来点美少女怎么行！

——『战国武将·姬绘卷』连载开始

设定栏目

『二战兵器娘（六）太平洋风云录（番外篇）』、『女子高制服百科：共校篇』连载完结。其它内容还有灰村キヨタカ、平野克幸、 祭桃子等画师专题介绍，カントク新作『your diary』推荐，以及『GOSICK』完结纪念等。

特约封面绘师：Windforcelan

出自：『雾之本境』（SP-time制作组）

BEACH STORM！ 水着杀必死特辑 2011·夏

让清凉的热带风暴来得更猛烈些吧！



ISBN 7-88358-160-4
9 787883 581604

北京市海淀区知春路113号银网中心A座1202室　《二次元狂热》编辑部

1	0	0	0	8	6



7月号

2011 Vol.33

二次元狂热

读者调查函

姓名		女·男	职业（学年）：	
QQ/mail		岁	控 萝莉·御姐	宅度 ☆☆☆☆☆
住所				
邮编				

□是否公开信息

『二次元狂热』因你而改变——

1 购入本刊的场所

□书店 □报亭 □动漫店 □网购 □其他（　　　　　　）

2 购买本刊的理由

□对宅有爱 □封面 □杂志内容 □版式 □赠品（包含光盘）

□二次元狂热 □鄙视小白 □他人推荐 □其他（　　　　　　）

3 获知本刊的途径

□网站广告 □动漫杂志广告 □他人推荐 □自己发现 □其他（　　　）

4 对本期杂志的评价

□非常满意 □满意 □一般 □不满意 □没看法 □其他

5 本期杂志栏目调查（喜欢涂黑，不喜欢画×，没意见留空）

□河蟹子相谈室 □二次元资讯 □动画部屋 □人形新评 □本期特辑

□萌绘师 □东方专区 □游戏研究 □二次元创造 □动画研究

6 本期最喜欢的文章（　　　　　　）

本期最不喜欢的文章（　　　　　　）

希望杂志加上的内容（　　　　　　）

7 最希望二次元的结构

□游戏（　%）□漫画（　%）□动画（　%）□专栏（　%）

□图片（　%）□COS（　%）□同人创作（　%）

8 对于3D（COS）内容的希望

（　　　　　　）

9 对于游戏剧情小说的希望

□加入杂志内容 □抵制加入 □无所谓

10 一本高端杂志最重要的方面是

□杂志本体 □赠品 □DVDROM □品牌效应 □其他

11 常购买的动漫类杂志（　　　　　　）

12 东方增刊中您觉得有用的栏目（　　　　　　）

13 对于二次元狂热增刊内容的期望

（　　　　　　）

二次元狂热 7月号（Vol.33）回函专用纸

（有关宅的话题和作品，河蟹子造型和设定创作，关于自己的宅男、宅女和伪娘（？）生活，欢迎分享）

